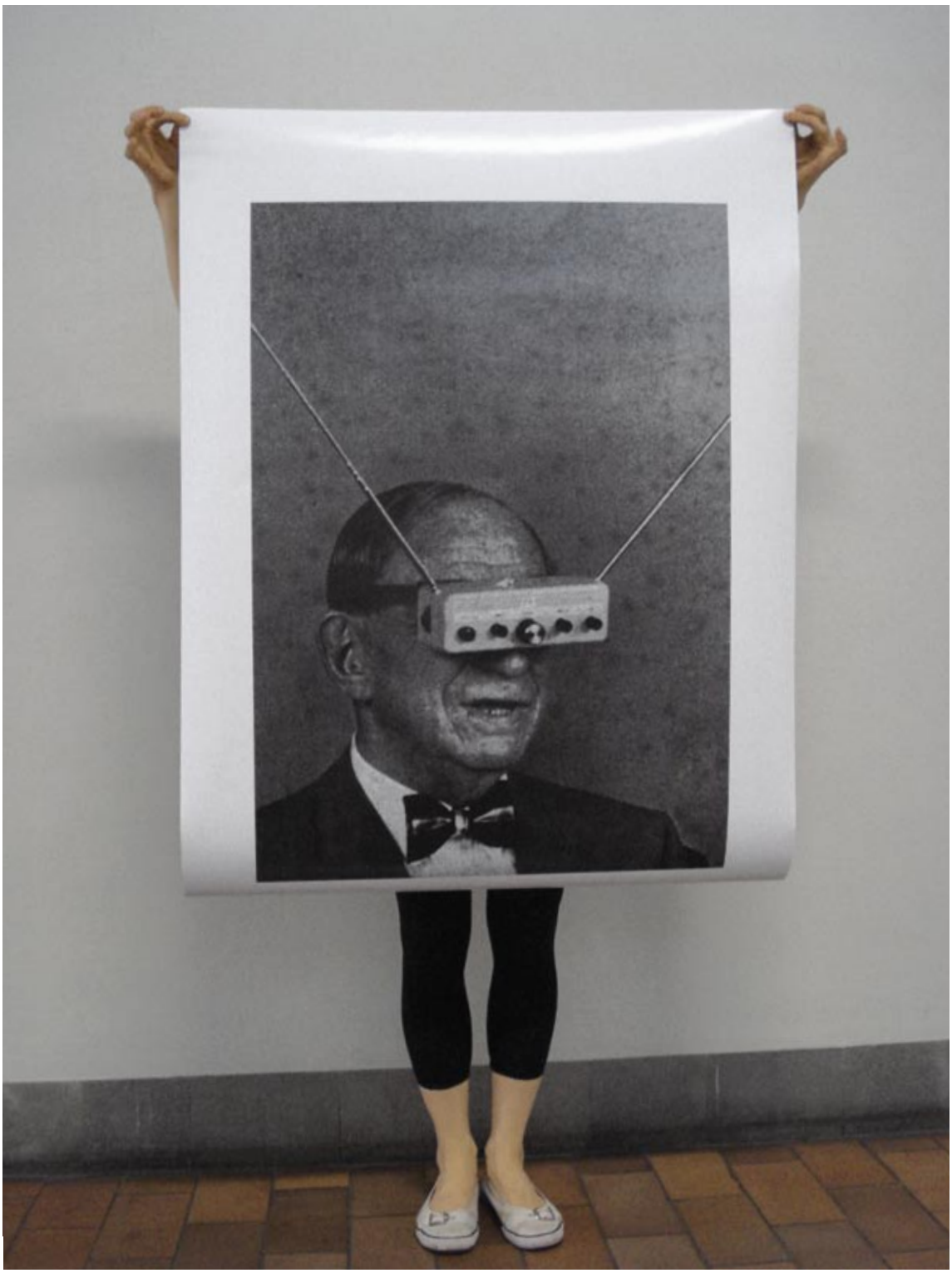
Luigi Cassaro
Bachelor Interaction Design

Jeremy Spillmann
Bachelor IAD Game Design

Anaïs Hostettler
Bachelor Style & Design

Verena Kälin
Bachelor Scientific Visualization

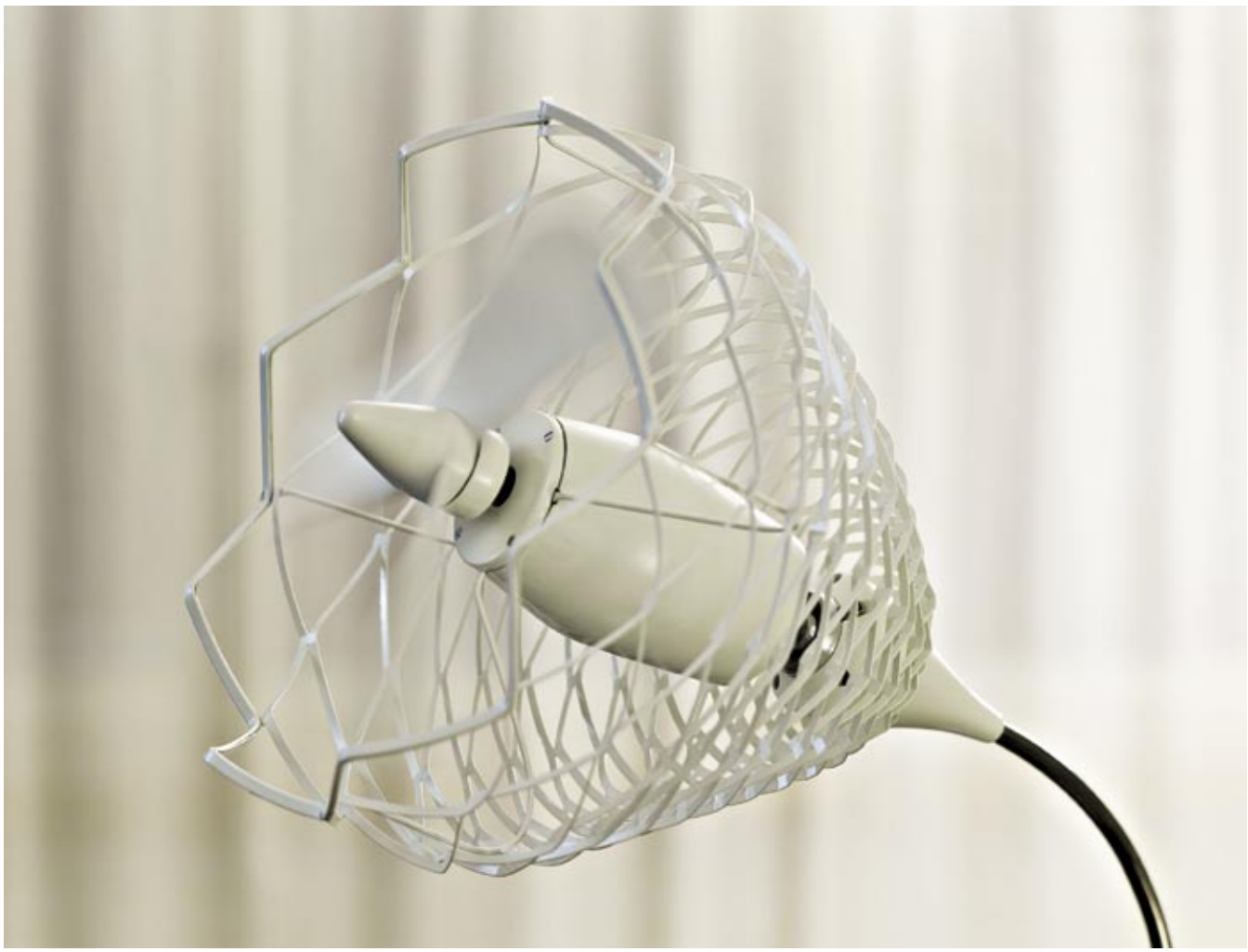
Murezi Michael, Judith Wolf
Bachelor Visuelle Kommunikation
Visual Communication



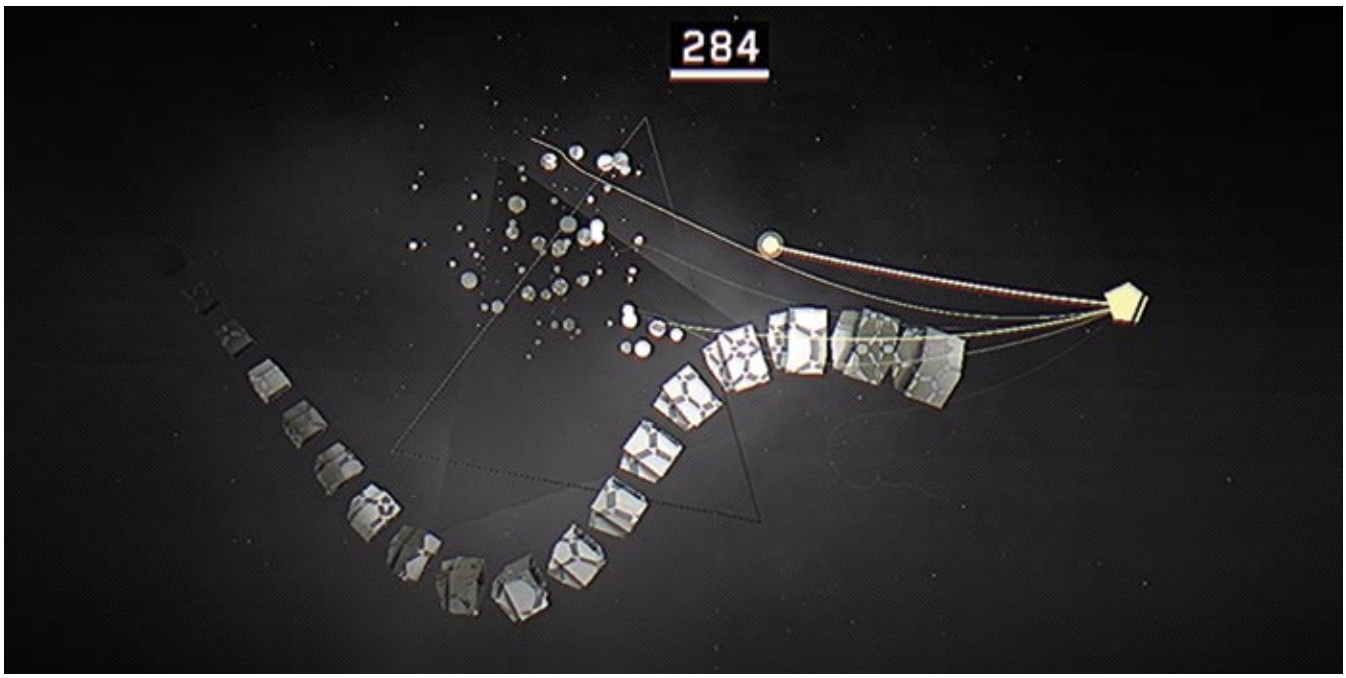
Katja Schlosser
Bachelor Style & Design

Dominic Wuffli
Bachelor Industrial Design

Yi Salomo
Bachelor Industrial Design



Daniel Lutz
Bachelor IAD Game Design



Manuel Sommermatter
Bachelor Industrial Design

Janine Fuchs
Master of Advanced Studies
Design Culture, Design2context

Alfredo Luis Gonzalez Parra
Bachelor Style & Design

Fabienne Walter
Bachelor Style & Design

Daniel Lüthi
Master of Advanced Studies
Szenografie Scenography, IDT

aboutTV / Telecore ←2

Luigi Cassaro
Bachelor Interaction Design

Mentoring
Prof. Dr. Gerhard M. Buurman,
Dipl. Des. Christian Weber

«Telecore» ist eine mobile Touchscreen Applikation für digitales Fernsehen. Ein für Video on Demand optimiertes Verwaltungs-Menu wird direkt auf dem mobilen Touchscreen dargestellt, anstatt auf dem Fernseher. Unterwegs kann man das eigene Fernsehprogramm planen oder Inhalte konsumieren. Zu Hause kann die Sendung oder das Video auf einem normalen Fernseher abgespielt werden. Das Touchscreen wird zur Fernbedienung, hält man es entsprechend in der Hand. Durch einfache Fingerbewegungen lassen sich auf der schwarzen Gestenerkennungsfläche die wichtigsten Funktionen für den Fernseher ausführen wie z.B. zappen, Lautstärke einstellen, Pause, Spulen usw.

"Telecore" is a mobile touchscreen application for digital television. A management menu optimised for video on demand is represented directly on the mobile touch screen rather than on the TV set. The TV programme can be planned or content consumed while on the road. At home, the programme or video can be played back on a normal TV set. The touchscreen becomes a remote control when held in a certain way. Simple finger movements control the key functions for the TV on a black gesture recognition interface, including switching channels, adjusting the volume, pausing, fast forward and rewind, etc.

August Wind ←3

Jeremy Spillmann
Bachelor IAD Game Design

Mentoring
Prof. Ulrich Götz

«August Wind» erzählt das post-apokalyptische Abenteuer des Waschbären Andreas, einem Fliegerass. Es geht um aufgemotzte Flugzeuge, Wolkenaale und Luftpiraten hoch über der Wolkendecke, die eine verlorene Welt darunter verdeckt. Majestätische Wolkenaale durchziehen die Lufträume und tragen wertvolle Materialien mit sich — eine begehrliche Fracht, auf welche die «Eelminer» der umgebenden fliegenden Inseln nur gewartet haben. Können sich der impulsive Andreas und Penelope, seine erfahrene Partnerin, die aber bei der Suche nach Reichtum bislang erfolglos blieb, mit diesen Freibeutern messen?

«August Wind» ist ein Flugzeugspiel, das grösstmögliche Handlungsfreiheit bietet. Jede Grafik des Spiels wurde von Hand gezeichnet, koloriert und in eine 3D-Welt eingebaut. Das Spiel bricht so mit den Barrieren zwischen 2D- und 3D-Gestaltung und verbindet geschickt die Vorzüge beider Bereiche.

"August Wind" tells the post-apocalyptic adventure of the racoon Andreas, who is a top pilot. It is a story of pimped up planes, cloud eels, and air pirates high above the cloud cover which hides a lost world down below.
Majestic cloud eels travel through air space carrying valuable materials — a most desirable cargo, keenly expected by the "eelminers" on the surrounding islands. Will the impulsive Andreas and his experienced but hitherto unlucky partner Penelope be a match for the pirates?
"August Wind" is an airplane game offering maximum scope for action. All the graphics in the game were drawn and coloured by hand before being integrated into a 3D world. The game thereby breaks the boundaries between 2D and 3D design, skillfully combining the advantages of both.

Copy Paste Reality — Magazin für Versionen Magazine for Versions ←4

Anaïs Hostettler
Bachelor Style & Design

Mentoring
Markus Bucher, Johannes M. Hedinger, Basil Rogger, Bitten Stetter, Prof. Katharina Tietze

Strg c, Strg v. Aus einer technischen Tastenkombination des Computers ist eine Kultur entstanden. «Copy Paste Reality» bedeutet eine Realität, konstruiert aus Kopien, die durch persönliche Haltungen zu eigenständigen Versionen werden.

Das Projekt «Copy Paste Reality» umfasst die Konzeption und Umsetzung eines gedruckten Magazins mit angeschlossener Web-Plattform. Es beschäftigt sich mit aktuellen Trends wie Prosuming, do it yourself-Strategien, Kult der Amateure, Costumizing usw. aus einem (sub-)kulturellen Blickwinkel heraus. Verschiedene Phänomene aus diesem Themenfeld werden beschrieben und anhand von Aufgabenstellungen auf der Website weitergetrieben und ausprobiert.
Das Projekt versteht sich als Experiment zu populärer Kreativität und partizipatorischem Kulturverständnis. Dabei entsteht

eine Sammlung aus verschiedenen Wahrnehmungen und Wirklichkeiten. «Copy Paste Reality» schlägt die Brücke zwischen Karaoke und Authentizität, Adaption und Identität im Kopierverfahren.

Ctrl c, Ctrl v. From a technical keyboard combination on the computer to a whole culture. "Copy Paste Reality" indicates a reality constructed from copies which become versions in their own right on the basis of personal attitudes.
The project "Copy Paste Reality" comprises the conception and implementation of a print magazine with a web platform. It deals with current trends such as prosuming, do it yourself-strategies, the cult of amateurs, costumising, etc., from a (sub-)cultural point of view. Various phenomena are described, progressed and tested on the basis of tasks on the website. The project understands itself as an experiment in popular creativity and participatory understanding of realities. "Copy Paste Reality" builds a bridge between karaoke and authenticity, adaptation and identity in the copy process.

Das Wesen der Felchen — Wissenschaftliche Darstellung versus malerische Wiedergabe The nature of ciscos — Scientific visualization versus painterly representation ←5

Verena Kälin
Bachelor Scientific Visualization

Mentoring
Armin Coray, Matthias Haab

Partner Partners
EAWAG, ETH

Experten Experts
Dr. Ole Seehausen,
Bänz Lundsgaard

Fische sind untrennbar mit dem Medium Wasser verbunden. Sie können nur im Wasser überleben und verlieren an der Luft sofort ihre Farbe und ihren natürlichen Habitus. Weil der lebende Fisch im Wasser nicht ohne technische Hilfsmittel zu beobachten ist, sind viele Bilder und Vorstellungen des Menschen über den Fisch verfälscht. Diese Arbeit konzentriert sich auf zwei gegensätzliche Sichtweisen über Fische und stellt sie einander gegenüber:
Für die Eawag entstanden drei wissenschaftliche Illustrationen unter strenger Einhaltung wissenschaftlicher Konventionen. Sie zeigen die drei Felchenarten «Balchen», «Albeli» und «Intermediärer Typ» und weisen alle notwendigen Bestimmungsmerkmale auf.
Im Kontrast dazu wurde die malerische Umsetzung des Felchen-Lebensbildes explizit nach Erinnerung an persönliche Tauchgänge angefertigt.

Fishes are inseparably connected with the medium of water. They can only survive under water, and once exposed to the air they immediately lose their colour and natural habitus. Since the living fish cannot be observed under water without the use of technical devices, people have many wrong images and notions regarding fishes. This project focuses on two opposed perspectives on fishes and contrasts them with each other:
For Eawag three scientific visualizations were created according to strict scientific conventions; they show the three cisco species "Balchen", "Albeli" and "Intermediate Type" with all the necessary identifying characteristics.
As a contrast the painterly representation of the life of ciscos was explicitly created on the basis of personal memories from diving expeditions.

Do You Remember Rock'n'Roll Radio? Radio — Programme Guide — Web Design ←6

Murezi Michael, Judith Wolf
Bachelor Visuelle Kommunikation
Visual Communication

Mentoring
Kurt Eckert, Peter Vetter

Die Programmzeitung und der Webauftritt für Radio Stadtfilter Winterthur stellen für die «crossmediale» Problemstellung im Print- und Webbereich eine zeitgenössische Umsetzung und Lösung dar.
Am 7. März 2009 ging Radio Stadtfilter Winterthur über die Frequenz 96.3 MHz mit dem Song «Do You Remember Rock' n'Roll Radio» von «The Ramones» auf Sendung. Stadtfilter strahlt ein kulturelles und lokales Programm aus, das fest im Konzept des Radios verankert ist. Die Programmzeitung orientiert sich am Radioprogramm und greift dessen Inhalte auf. Neben dem Radio und dem Web wird das gedruckte Medium zu einem weiteren Informationskanal. Die Zeitung gliedert sich in zwei Hauptteile: einen rückblickenden, hintergründig textlich aufbereiteten sowie einen bildlichen, vorausschauenden. Für die Gestaltung der Website wird bewusst ein neuer Zugang gesucht; der Mitgliedschaft nichtkommerzieller Radios entsprechend, wird auf den Boulevard- oder Mainstream-Charakter bestehender Radioauftritte im Netz verzichtet.

The programme guide and web design for the Radio Stadtfilter Winterthur represent a contemporary realisation and solution for cross-media issues in the areas of print- and web-based media.
On 7th March 2009 Radio Stadtfilter Winterthur started broadcasting on 96.3 MHz with the song "Do You Remember Rock' n'Roll Radio" by "The Ramones". Stadtfilter offers a cultural and local programme firmly anchored in the concept of the radio. The programme guide follows the structure of the radio programme and supplements its contents. Alongside radio and internet the print media becomes an additional channel of information. The guide is structured in two main parts: one that looks back and provides background texts, and one that looks ahead using images. For the design of the website a new approach was taken; with a view to the membership of non-commercial radios the design intentionally avoided the boulevard or mainstream character of existing radio websites.

Eine Kiste für Paul A box for Paul ←7

Katja Schlosser
Bachelor Style & Design

Mentoring
Basil Rogger, Gabrielle Stoll Corti

Der Tod wird in unseren Breitengraden oft verdrängt. Trauer und Sterben werden aus dem Alltag ausgeblendet. Tradierte Rituale verlieren zunehmend ihre sinnstiftende Bedeutung, die Trauer wird zum privaten Problem.
«Eine Kiste für Paul» ist ein Bestattungsset für verstorbene Haustiere, welches Kindern von klein auf ermöglicht, sich mit dem Tod auseinanderzusetzen. Der Tod eines Haustieres ist für viele Heranwachsende die erste große Verlusterfahrung. Der Trauerprozess und die Verarbeitung dieses Verlustes legen den Grundstein für den Umgang mit allen folgenden Verlusten. Die Arbeit möchte einen Beitrag dazu leisten, den Tod wieder in die Gesellschaft zu integrieren, die Kommunikation und die Bedeutung der Rituale in diesem Bereich zu fördern und der Tabuisierung des Todes entgegen zu wirken.

We tend to avoid death in these parts of the world. Mourning and dying are blanked out in our every day lives. Traditional rituals lose their significance, mourning becomes a private problem.

"A box for Paul" is a funeral set for dead pets which enables even small children to deal with death. For many children, the death of a pet is their first experience of great loss. The mourning process and the process of working through this loss provide the basis for dealing with the losses that are to follow.
The project attempts to make a contribution to the re-integration of death in our society, to promote communication and the significance of rituals in this field, and to counteract the taboos that surround death.

E'n'Joy ←8

Dominic Wuffli
Bachelor Industrial Design

Mentoring
Sandra Kauffmann,
Hanspeter Wirth

Die Szene: Motorradfahrer. Das Szenario: der Elektromotor als Alternative zum konventionellen Verbrennungsmotor. Wenngleich die neue Technologie Chancen für die Umwelt birgt, muss sich der Elektromotor auf dem Markt erst noch etablieren. In dieser Phase des Umbruchs liegt es gerade auch an den Designern, mit angemessenen Konsequenzen auf die neuen Voraussetzungen zu reagieren. "E'n'Joy", ein Motorfahrrad mit Elektromotor, stellt sich dieser Herausforderung und insbesondere auch dem Fakt, dass die klassische Motortechnik und das Dröhnen des Motors für Motorradfahrer nach wie vor einen hohen Stellenwert haben.
So grenzt sich das Fahrzeug der Kategorie «Naked Bike» bewusst vom Benzinmotorrad ab und kompensiert die fehlenden Komponenten durch Design und Leistung. Es präsentiert den runden Elektromotor als neuen — auch optisch wirkenden — Bestandteil, welcher stellvertretend für den leisen Antrieb und die hohe Beschleunigung steht. Gleichermassen sorgen der auffallende Rahmen und das Wegfallen von Auspuff und Zylinder für ein visuelles Abbild der neuen Technik und verleihen dem Elektromotorrad den kennzeichnenden Charakter.

The scene: bikers. The scenario: the electric motor as an alternative to the conventional internal combustion engine. Although the new technology has great potential for the environment, the electric motor has yet to establish itself on the market. In this period of transition, designers in particular

are tasked to respond to these new conditions and their implications. "E'n'Joy" is a motorcycle with an electric engine that lives up to these challenges, particularly the fact that classic motor technology and the roaring engine sound continue to enjoy high status among bikers.
The vehicle in the category "Naked Bike" intentionally sets itself apart from gasoline based motorcycles and compensates for the missing components through design and performance. It presents the round electric engine as a new and visually effective component which can be seen as representative for the quiet drive propulsion system and high acceleration. At the same time the striking frame and the lack of exhaust and cylinders provide a visual icon of the new technology and give the electric motorcycle its unique character.

Fancy ←9

Yi Salomo
Bachelor Industrial Design

Mentoring
Roland Eberle, Christof Sigerist

Klimaanlagen in Büro- und Wohnräumen haben den Ventilator verdrängt, dieser ist beinahe in Vergessenheit geraten: Auf seinen Nutzen reduziert, wird er als ästhetisches Objekt für den Wohnraum kaum noch geschätzt. Dementsprechend ist die optische Erscheinung über lange Zeit hinweg wenig verändert und weiterentwickelt worden. Doch «Fancy» bringt frischen Wind. Das Design des Standventilators weicht nicht nur vom Bekannten ab, sondern verkörpert gleichzeitig auch die physikalische Funktion: «Fancy» ist leicht, luftig und frisch sowohl in seiner Optik als auch in praktischer Hinsicht.
Der Propeller aus weichen Materialien dreht mit nur einem Antrieb und wird in seiner Bewegung durch die zusätzliche Rotation des Ventilatorkopfs unterstützt, um eine gleichmässige Verteilung der Luft zu garantieren. Zugleich verleiht die Niederspannung von 12 Volt dem Benutzer ein sicheres Gefühl. Anstelle eines stattlichen Sockels steht ein dezent-verspieltes, in der Höhe variables Gestell, das die Luft dorthin bläst, wo sie gewünscht wird.

Air conditioning in offices and homes has largely replaced the fan, which has almost been relegated to oblivion. Reduced to its functionality it is rarely appreciated as an aesthetic object for the living space, and its visual appearance has therefore

hardly been changed or progressed at all. But "Fancy" brings fresh wind. The design of the fan not only deviates from the common norm but also embodies its physical function. "Fancy" is light, airy and fresh, in terms of both its visual appearance and its practical aspect.
The rotor is made of soft materials and is propelled by a single motor. Its movement is supported by the additional rotation of the fan head in order to achieve an even distribution of air. At the same time the low voltage of 12V gives the user a feeling of safety. Instead of a massive base one finds a subtly playful and height adjustable frame which blows air wherever it is required.

Float & Jitter ←10

Daniel Lutz
Bachelor IAD Game Design

Mentoring
René Bauer

In «Float & Jitter» taucht der Spieler in eine mediale Collage aus Spiel und Videoclip ein. Ein Musikstück wird in seine Einzelteile zerlegt und durch den Spielverlauf fortlaufend neu arrangiert. Die abgespielte Musik bildet dabei die Grundlage für das Spielgeschehen: rhythmische, melodische und harmonische Akzente wirken sich direkt auf die Aktionen des Spielers aus. Der innovative Umgang mit Elementen vermeintlicher Bildstörungen und -fehlern bildet die grafische Basis, die dem Spiel einen faszinierenden visuellen Eindruck verschaffen. Die Spielwelt aus pulsendem Sound und einzigartiger Darstellungsweise zieht den Spieler sofort in seinen Bann. Das Verschmelzen von Grafik, Sound und spielerisch motivierter Interaktion zeigt beispielhaft die künstlerischen Freiheiten und experimentellen Gestaltungsmöglichkeiten in virtuellen Welten.

In "Float & Jitter" the player is immersed in a media collage of games and videoclips. A piece of music is deconstructed and constantly re-arranged during the gaming process. The play back of the music forms the basis of the gaming experience: impulses in terms of rhythm, melody, and harmony have a direct impact on gamers' actions. The graphics which are responsible for the game's fascinating visual impression make innovative use of elements that suggest image interferences and visual errors. The game world with its combination of a pulsating sound and unique visual representations exerts

a powerful fascination. The way in which graphics, sound, and playfully motivated interaction merge is an example of the artistic freedom and experimental design opportunities in virtual worlds.

Glüm ←11

Manuel Summermatter
Bachelor Industrial Design

Mentoring
Christoph Dietlicher,
Susanne Marti

Selbst das beste Buch kann zu anstrengend werden, wenn die Lichtverhältnisse beim Lesen nicht stimmen. Auf diesem Umstand baut die Standleuchte «Glüm» auf: Ihre Konstruktion löst die Frage nach dem perfekten Ort zum Lesen insofern, als dass sie jeden beliebigen Platz im Wohnraum lesetechnisch optimal ausleuchtet.
Fürs Licht von «Glüm» sind LED verantwortlich, die bei hohem Sehkomfort Energie sparen. Den ergonomischen Komfort wiederum gewährt das Gestell, welches in seiner Höhe an die Leseposition angepasst werden kann. Inspiriert von der fragilen Beschaffenheit der Birke, fügt sich die schlicht und eindeutig gestaltete Leuchte in jede Umgebung ein. Sie erfüllt den Lesekomfort an einem eigens dafür bestimmten Ort, schafft eine Leseinsel im Alltagsraum und dient als Wohnobjekt ganz dem Erbe Gutenbergs.

Even the best book in the world can become tiresome if the reading light is not appropriate. That is the issue which the standing lamp "Glüm" addresses: its construction solves the quest for the perfect reading space by providing optimal reading light in any given indoor living space.
The light for "Glüm" comes from LEDs, which save energy while providing visual comfort. Ergonomic comfort is provided by the frame, which is height adjustable to any reading position. Inspired by the fragility of the birch tree, the simple and clear design of the lamp fits in any environment. It provides reading comfort in a specially designated space, creates a reading island within an everyday space, and as a piece of furniture it serves the Gutenberg legacy.

Hören Sehen: Sehen Hören — Bilder und die veränderte Wahrnehmung von Klang am Beispiel Stadtraum Zürich
Hearing Seeing: Seeing Hearing — Images and the changing perception of sound, using the example of the urban space of Zurich

←12

Janine Fuchs
Master of Advanced Studies
Design Culture, Design2context

Forschungsprojekt im Rahmen des zweijährigen Postgraduierten-Programms «Design Culture — Designforschung im Kontext von Wissenschaft und Gesellschaft»
Research project in the context of the 2-year postgraduate programme "Design Culture — design research in the context of science and society"

Mentoring
Ruedi Baur, Stefanie-Vera Kockot, Clemens Bellut, André Vladimir Heiz

Audiovisuelle Entwurfsskizzen
Audiovisual design sketches
www.grafik2.ch/audiovis/start.html

Das Forschungsprojekt befasst sich mit der Intermodalität des Sehens und des Hörens. Wie beeinflussen Bilder unsere Wahrnehmung von Klang und umgekehrt? Welches Potential bietet die audiovisuelle Sinnesverknüpfung für den gestalterischen Entwurf?
Das Abhängigkeitsverhältnis zwischen der audiovisuellen Wahrnehmung und den örtlichen kontextuellen Bedingungen im Stadtraum Zürich bildet den Gegenstand der Untersuchung. Punktuell werden Situationen, in denen das wechselvolle Verhältnis zwischen der visuellen und der auditiven Wahrnehmung von besonderer Brisanz ist, reflektiert. Filmsequenzen werden aufgenommen, durch die in einem (digitalen) Labor durch Montagen Impulse für die Integration des Klanges im gestalterischen Entwurf medial in Erfahrung gebracht werden.
Ziel ist, die Wahrnehmung des Beobachters auf eine «neue» Art der Verknüpfung von Bildern und Klängen zu lenken, und somit auf eine veränderte Wahrnehmung der akustischen Situation.

The research project engages with the intermodality of seeing and hearing. How do images influence our perceptions of sound, and vice versa? What is the potential of audio-visual sensory linkages for design?
The investigation focuses on the interdependence between audio-visual perception and the spatial contextual conditions in the urban space of Zurich. It reflects on specific localised situations where the changing relationships between visual and auditory perceptions become particularly relevant. Film sequences are recorded and assembled through montage in a digital lab to create a new experience which provides impulses for the integration of sound into the design concept.
The aim is to orient the observer's perception towards a "new" way of connecting images and sounds, leading to changing perceptions of the auditory situation.

In vitro — Ein Mensch, eine Erinnerung, ein Duft
A person, a memory, a scent ←13

Alfredo Luis Gonzalez Parra
Bachelor Style & Design

Mentoring
Prof. Katharina Tietze,
Andreas Wilhelm

«In vitro» vermittelt ein neues Duftkonzept, das sich auf die Übersetzung von Erinnerung in einen Duft konzentriert.
«In vitro» funktioniert wie ein Labor: zuerst werden die Dufterinnerungen oder Dufterfahrungen gesammelt, danach werden sie in einen Duft übersetzt. Die Identität des Spenders der Erinnerungen wird nicht bekannt gegeben.
Das Projekt erforscht einen anderen Zugang zu einem existierenden Produkt und konfrontiert die Konsumentinnen und Konsumenten mit dem Duft der Erinnerung einer unbekannten Person. Somit wird eine andere Form der Interaktion mit dem Produkt etabliert.
«In vitro» produziert Düfte für Menschen, welche die Dufterfahrung als einzigartiges Erlebnis betrachten. Das Konzept setzt sich gegen die Duftuniformierung der Gesellschaft ein.

"In vitro" provides a new concept of scent, focused on the translation of memory into scent. "In vitro" works like a laboratory: first the scent memories or experiences are collected, then they are translated into a scent. The identity of the memory donor remains anonymous.
The project investigates a new approach to an existing product and confronts consumers with the scent of the memory of an unknown person, which establishes a different form of interaction with the product.
"In vitro" produces scents for people who regard scent experiences as unique. The concept tries to counteract the scent uniformity in our society.

Konsum inc. — do you fit in? ←14

Fabienne Walter
Bachelor Style & Design

Mentoring
Bitten Stetter

Welches Bier trinkt die Generation MTV und welche Schokolade essen die Babyboomers?
«Konsum inc. — do you fit in?» beschäftigt sich auf der einen Seite mit dem Thema der Zielgruppen und den Schwierigkeiten, in unserer heutigen differenzierten Gesellschaft passende Lösungen zu definieren. Gleichzeitig geht es darum, dass wir

trotz höchstem Individualisierungsgrad immer auch die Sehnsucht in uns tragen, einer Gruppe anzugehören. Auf der anderen Seite behandelt die Arbeit die Generationendebatte von heute und die Frage, ob das Modell als Marketinginstrument einen Beitrag zu leisten vermag. Entstanden ist eine Shopsituation, bei welcher die Besucherin oder der Besucher durch die Auswahl von Produkten wie Socken oder Zahnpasta auf spielerische Art und Weise herausfinden kann, welcher Generation sie oder er angehört.

Which beer does the generation MTV drink, and which chocolate do the babyboomers eat?
"Konsum inc. — do you fit in?" deals with the notion of target groups and the difficulties of finding adequate solutions in today's differentiated society. At the same time it engages with the way in which we continue to harbour a longing to be part of a group in spite of very high levels of individualisation. But the project also deals with the current debate about different generations and the question whether the model can make a contribution as a marketing instrument. The result is a shopping situation in which visitors can playfully determine their generation on the basis of their selections of socks or tooth paste.

Passage — Zwischen Raum und Wahrnehmung
Between Space and Perception ←15

Daniel Lüthi
Master of Advanced Studies
Szenografie Scenography, IDT

Mentoring
Lawrence Wallen

Urbane Restflächen oder liminale Zwischenräume, welche keine gesellschaftliche Funktionen besitzen, haben das Potenzial, die von der intensiven Raumnutzung unter Druck geratene Landschaft punktuell zu entlasten. Mittels urbanistischen, situationistischen Interventionen im Schnittbereich von Kunst und Szenografie wird auf bestehende liminale Zwischenräume aufmerksam gemacht. Die Interventionen sollen irritieren, zum Innehalten verführen und die spezifische Raumwahrnehmung sensibilisieren. Dabei wird das vorhandene räumliche Potenzial aufgezeigt, ohne durch Zwischennutzungen eingreifen zu müssen. Es entstanden einerseits poetische, urbane Zeichen, welche auf räumliche Qualitäten hinweisen, anderseits zugleich Werkzeuge zur Raumwahrnehmung. Der Beobachter selbst

wird zum Beobachteten und befindet sich damit in einer szenografischen Situation.

Urban residual areas or liminal interstices without social function have the potential to provide localised relief for landscapes under pressure from intensive use of space. Urbanist and situationist interventions at the interface between art and scenography draw attention to the existing liminal interstices. The interventions are designed to provide irritations, to invite observers to stop and wonder, and to sensitise them to specific perceptions of space. The existing spatial potential is indicated without the need to intervene in the form of temporary uses. The results were poetic, urban signs that indicated spatial qualities but also served as tools for the perception of space. Observers are themselves being observed, which places them in a scenographical situation.

Profitier →158

Kathrin Eggimann, Marlen Elsner
Bachelor Industrial Design

Mentoring
Christoph Dietlicher, Susanne Marti

Tierische Ressourcen wie Horn, Seide, Knochenleim oder Leder sind feste Bestandteile einer endlosen Produktwelt. Obwohl sie in Wohnaccessoires, im Bereich der Mode oder des Design-Foods vielfach zur Geltung kommen, führt ihre industrielle Verarbeitung bei den Konsumenten doch zu einer Entfremdung von der eigentlichen Herkunft. «Profitier» greift dieses widersprüchliche Konsumverhalten auf und macht mit sieben unterschiedlichen Produkten den Profit sichtbar, den der Mensch aus tierischen Ressourcen schlägt.
Wenn die Gelatine plötzlich mit kleinen Knochen gemustert ist, die Hornbrille an Hörner erinnert und der Ledersessel einen Kuhschwanz trägt, rücken die beinahe vergessenen Hintergründe ins Zentrum. Das Design wird zur vermittelnden Instanz zwischen dem Produkt und seinen materiellen Ressourcen: «Profitier» verbindet eine experimentelle Annäherung an unsere Konsumwelt mit der Visualisierung der Konsequenzen fürs Tier. So führen die Produkte über den Eingriff in ihr Design wieder zu ihrer tierischen Herkunft zurück.

Animal resources such as horn, silk, bone glue, or leather are integral components in the infinite world of products. Although they are frequently used in furniture accessories, in fashion, or in design food, their industrial processing means that consumers are alienated from their actual origins. "Profitier" tackles these contradictory consumer behaviours and, in seven different products, makes the profit visible which humans derive from animal resources.
Gelatine with small bone patterns, horn-rimmed glasses reminiscent of horns, or a leather armchair with a cow's tail — the almost forgotten background takes centre stage.
The design becomes a mediator between the product and its material resources. "Profitier" combines an experimental approach to the consumer world with a visualization of its implications for animals. The design intervention leads the products back to their animal origins.

Jahrbuch Departement Design
Yearbook Design Department

Herausgeberin Editor
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Prof. Dr. Jacqueline Otten

Koordination Coordination
Elisabeth Krüsi

Übersetzung Translation
Ben Schmidt

Korrektorat Proof Reading
Elisabeth Krüsi

Gestaltung Design
Südpol, Jeannine Herrmann,
Julia Ambroschütz

Fotografie Frontcover
Frontcover Photography
Christian Grund

Fotografie Backcover
Backcover Photography
Catherine Heeb, Iryna Poddubna

Bildbearbeitung Reproductions
Visiolink, Zürich

Druck Printing
Printlink, Zürich

Ausrüstung Binding
Buchbinderei Scherrer, Urdorf

Papier Paper
Maxi Satin 135g/m² und Pro Futura
80g/m², erhältlich bei Fischer Papier

Bilder Images ©ZHdK

©2009 Alle Rechte vorbehalten
All rights reserved

Für diese Ausgabe For this edition
Zürcher Hochschule der Künste,
Zürcher Fachhochschule
Zurich University of the Arts,
Zurich Universities of Applied
Sciences and Arts

Verantwortlich Responsible
Prof. Dr. Dr. h.c.
Hans-Peter Schwarz, Gründungs-
rektor Founding President

Web www.zhdk.ch

Vertrieb Distribution
Museum für Gestaltung Zürich
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
verlag@museum-gestaltung.ch

ISBN 978-3-906437-31-6

Für die freundliche Unterstützung
danken wir Kindly supported by

Betty Bossi

incore
SWISS BANKING SERVICES

PARC
NAZIUNAL
SVIZZER

Vorwort Preface

Prof. Dr. Jacqueline Otten,
Direktorin Departement Design
Vice President, Head of Design Department
Mitglied der Hochschulleitung
Member of the University Board
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts

Die Geschichte mit dem Design

Unser Leben wird tagtäglich von ihm bestimmt; nicht schon immer, mit Sicherheit aber schon lange — lange bevor das Wort Design den Weg ins menschliche Bewusstsein fand. Laut Duden bedeutet der englische Begriff Design auf Deutsch: Plan, Entwurf, Muster, Modell… Design setzt folglich immer eine Idee voraus, die als Initialzündung dient für die Formung eines Dinges, einer Sache.

Um daraus etwas aktuell Verwertbares oder gar bleibend Wertvolles zu machen, bedarf es der Kommunikation. Um es mit den Worten von Karl Kraus zu sagen, dem Wiener Denker des 19. und frühen 20. Jahrhunderts: «Es genügt nicht, keine Gedanken zu haben. Man muss auch unfähig sein, sie auszudrücken.»
Mit erfolgreicher Kommunikation — verbal wie non-verbal — und der Umsetzung originärer Ideen beschäftigt sich das Departement Design — aber auch mit dem Phänomen der Nicht-Kommunikation. Von der Idee bis zu ihrer Gestaltung ist für Designerinnen und Designer allerdings eine gewisse Indifferenz gegenüber der Meinung Anderer nicht nur nötig, sondern gar notwendig.

Die Ablehnung des Individuellen andererseits hat auch eine lange Geschichte: Im 18. Jahrhundert wurde vom Philosophen Christian Garve auf den Vorteil der Uniformierung der Kleidung hingewiesen, weil sie die vom Menschen geschätzte Verbundenheit («Vernetzung») unterstütze. Im utopischen Sozialismus des frühen 19. Jahrhunderts wird die «Mode» abgeschafft, damit ein Kleiderkommitee fortan über Aussehen und Bekleidung der Menschen entscheiden könne. «Uniformität», so hatte der Philosoph Samuel S. Witte allerdings schon ein Jahrhundert zuvor erkannt, «wirkt sich negativ auf die Geschmacksentwicklung der Menschen aus.»
Massentauglichkeit ist deshalb nicht unser Credo. Den zurückliegenden 90er-Jahren verdanken wir das Aufkommen der Star-Designer, die Umwelt antwortete auf die neuen Ideen mit reger Kommunikation und Aufmerksamkeit und sorgte so für ihren Erfolg und ihre Verbreitung. Die Lehrenden des Departements Design haben Anderes erkannt: «Man kann nicht nicht kommunizieren, aber man kann der Versuchung erliegen, nichts zu kommunizieren.» Und die Vertiefung Visuelle Kommunikation postuliert: «Wir bilden keine Popstars aus.» Im Departement Design wirken Leitbilder statt Vorbilder — die Lehrenden

lenken eher im Hintergrund, damit die Studierenden sich entfalten können. Das ist kein fishing for compliments — unbescheiden ist das Departement nur in seinen Qualitätsansprüchen.

Liebe Absolventinnen und Absolventen: Mit dem Design-Thinking hoffen wir, Impulse geben zu können, die in den nächsten Jahren Denken und Handeln unserer Gesellschaft mitbestimmen werden. Noch einmal zurück zu Karl Kraus, der aufmüpfig gedroht hat: «Ich lasse mich nicht hindern zu gestalten, was mich hindert zu gestalten.»
Gestalten — das heißt, die Dinge in die Hand nehmen. Wer jetzt das Design Departement in Richtung Beruf verlässt, soll wissen: Sie haben das ganze Leben vor sich, Sie müssen es entschlossen in die Hand nehmen — dann können Sie es ganz nach Wunsch gestalten!

The story of design

Design plays an important role in our daily lives, and it has done so perhaps not forever but certainly for a long time — since long before the term 'design' entered the human mind. According to Merriam Webster, the noun 'design' means a purpose, a mental project or scheme, a preliminary sketch or outline, a plan and protocol, an arrangement of elements in a pattern… Design therefore always implies an idea that serves as the initial catalyst for shaping an object.

Communication is required in order to turn this into something useful for the present or even into something of eternal value. In the words of Karl Kraus, the Vienna intellectual of the 19th and early 20th century: "It is not enough to have no ideas. One also needs to be incapable of expressing them."

The Department of Design deals with successful communication — both verbal and non-verbal — and the implementation of original ideas, but also with the phenomenon of non-communication. In order to get from the idea to its implementation designers need a certain indifference towards the opinions of others.

On the other hand the rejection of individuality also has a long history: In the 18th century, the philosopher Christian Garve pointed out the advantages of uniformity in dress because it would support the desired interconnectedness ("networking")

between humans. The Utopian socialism of the early 19th century did away with "fashion", instead having a dress committee decide people's appearances and wardrobes. Already a century earlier, however, the philosopher Samuel S. Witte had realised that "uniformity has a negative impact on the development of taste in people".

Mass appeal is therefore not part of our creed. The 1990s saw the rise of the star designer, and the world responded to the new ideas with a plethora of communication and attention which guaranteed their success and dissemination. Lecturers at the Design Department, however, recognise a different motto: "It is impossible not to communicate. But one can resist the temptation to communicate nothing". And the Major in Visual Communication proclaims: "We do not train popstars". The Design Department has guiding principles instead of role models. Tutors guide from the background so that students can develop their talents. That is not fishing for compliments — the only point in which the Department is not modest is its quality standard.

Dear graduates: With this edition of Design-Thinking we hope to provide impulses that contribute to thinking and action in our society over the next few years. Let me quote Karl Kraus again, who proclaimed: "I will not be prevented from shaping that which prevents me from shaping things".
Design means taking things into one's own hands. Those who leave the Design Department now to enter the profession should know: You have your whole life in front of you. You need to take it into your own hands — then you can shape it as you wish!

Bachelor of Arts in Design
Master of Advanced Studies

Editorial

Junior Design Departement
Junior Design Department

aboutTV / Telecore, Luigi Cassaro ←2, 16

August Wind, Jeremy Spillmann ←3, 16

Copy Paste Reality, Anaïs Hostettler ←4, 17

Das Wesen der Felchen The nature of ciscos, Verena Kälin ←5, 18

Do You Remember Rock'n'Roll Radio?, Murezi Michael, Judith Wolf ←6, 19

Eine Kiste für Paul A box for Paul, Katja Schlosser, ←7, 20

E'n'joy, Dominic Wuffli ←8, 21

Fancy, Yi Salomo ←9, 22

Float & Jitter, Daniel Lutz ←10, 23

Glüm, Manuel Sommermatter ←11, 24

Hören Sehen: Sehen Hören Hearing Seeing: Seeing Hearing, Janine Fuchs ←12, 25

In Vitro, Alfredo Luis Gonzalez Parra ←13, 26

Konsum inc. — do you fit in?, Fabienne Walter ←14, 26

Passage, Daniel Lüthi ←15, 27

Profitier, Kathrin Eggimann, Marlen Elsner ←28, →158

Reise an Ort Journey to Place, Monika Isabelle Bühner →146, 159

RepeatRepeat, Judith Hess →147, 160

RepRisk, Christophe Vouillamoz, Christian Raissig →148, 161

Revolutionsparameter Revolution Parameters, Fabian Jaggi, Kathrin Murbach →148, 162

Schnitt um Schnitt Cut for cut, Marina Bräm →149, 163

Schöne Grüsse aus Bora Bora Best wishes from Bora Bora, Michela Flück →150, 164

The Books of Buchs, Carolina Espirito Santo →151, 165

Typefinder, Christian Flepp →152, 166

Uto-Kino, Claudia Klat, Lisa Weiss →153, 167

Weiss wie die Nacht White as the night, Alexandra Jung →154, 168

Woodtype Now!, Dafi Kühne →154, 169

1000 Grad Fahrenheit 1000 Degree Fahrenheit, Christine Kühn →155, 170

150 000 000 Jahre alt 150 000 000 years old, Michèle Haller →156, 171

Impressum Imprint ←30

Vorwort Preface ←31
Prof. Dr. Jacqueline Otten

Interview →108
Die Künste brauchen den Kontrast
The arts need contrast
Prof. Dr. Dr. h.c. Hans-Peter Schwarz, Jeroen van Rooijen

Absolventen Graduates →143

Junior Design Departement
Junior Design Department →58

1001 Bilder-Geschichten mit Stop-Motion
1001 Visual Stories with Stop-Motion →60, 120
Ideen vermöbeln Furnishing Ideas →60, 121

Bachelor Studiengänge
Bachelor of Arts in Design

Cast →62

Animation →122
Mehrkameratechnik Multiple camera →63, 123
europride.tv →64, 124
Viral Marketing →124

Industrial Design →66

Rennpappe Racing Carton →125
Postwatch →68, 126
Formfächer →68, 126

Interaction Design, Game Design, Swiss Design Institute for Finance and Banking →71

AkusTisch →73, 127
Touchscreen →127
Risk, Client Risk Profiler →75, 128
Spielerei →129
Gabarello →74, 130
TrafficWolf →76

Scenographical Design →77

Scientific Visualization →79

Die Muskelanatomie des Pferdekopfes
The muscular anatomy of a horse's head →80, 131
Kinderpfad «Champlönch» Children's Path "Champlönch" →81, 132
«Landschaft Erlebnis Reisen»
"Landscape Experience Travel" →132
Summer Academy →133

Style & Design →83

DADA-Souvenirs →84, 136
Das nächste grosse Ding
The next big thing →85, 135
Rest in Pieces →134
Geschmacksache A matter of taste →137

Visuelle Kommunikation
Visual Communication →87

Bachelor Thesis →88, 139
Signaletik Schulthesspark
Signage Schulthesspark →89, 140
Ein und Alles One and All →138
Infotag Infoday →139

Master Studiengänge
Master of Arts in Design

Master Studiengänge
Master of Arts in Design →91

Studienreise Study Trip →141

Forschung
Research

Institut Design2context
Institute Design2context →94

Civic City Research →96, 142

Institut Design und Technologie
Institute Design and Technology →99

E-Tale →103
Doktoratsprogramm Szenografie
Doctoral programme Scenography →106, 142

Ideen Vermöbeln Furnishing Ideas
→60, 121

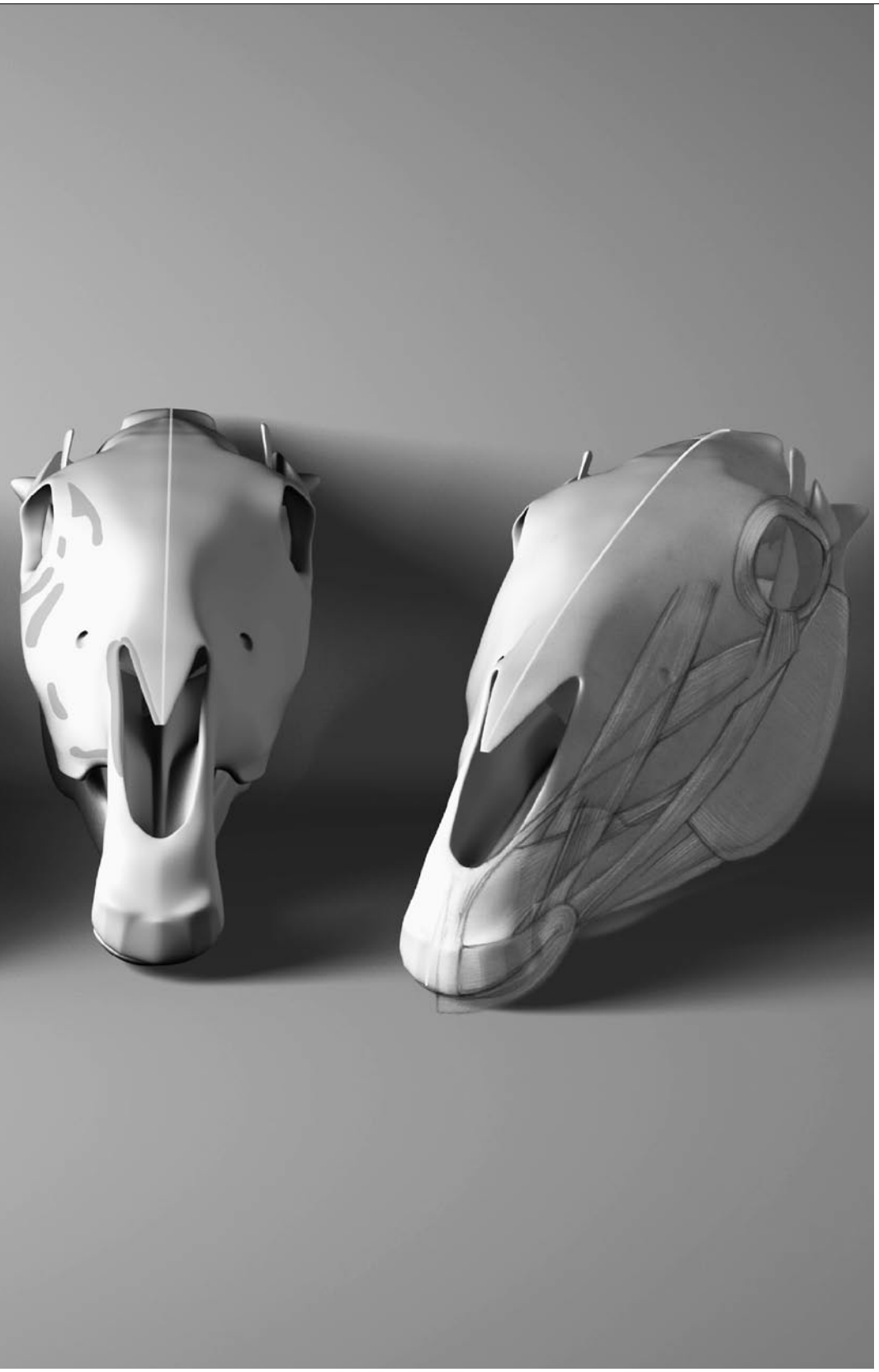
europride.tv → 64, 124

Rennpappe Racing Carton →125

AkusTisch → 73, 127

R
E
FEIST

Spielerei →129



Die Muskelanatomie des Pferdekopfes The muscular anatomy of a horse's head →80, 131

Adieu

Rest in Pieces → 134

Anhang
Zu der Theoriearbeit:
Zeichen im Verpackungsdesign
Zeichen im
Verpackungsdesign
Kathrin Urban, April 2009
Über die Notwendigkeit der
in Printmedien
Der Umgang mit Werbung in
engagierten, wöchentlich od
monatlich erscheinenden Ze
Zeitschriften und Magazinen
Vergleich.
ZIRKUSPLAKATE
ODER
DIE PHANTASTIK IN DER
VISUELLEN GESTALTUNG
GENDER
MOTION
IN
PICTURES
DER WANDEL DER VISUE
VO
ANALYSIERT AM BEISPIEL
DE
WOODTYPE NOW!
DAS
UNIKAT
IN
SERIE
Serendipity
oder dem Zufall auf die Sprünge he
Christian Fleppp
Bachelor Thesis-Arbeit 2009
ZHdK Zürcher Hochschule der Künste
Wiedererkennungs-
grad von Bildmarken
Form und Inhalt ausgewählter Beispiele

Bachelor Thesis: Dialogische Theorie Dialogue Theory →88, 139

raumlaborberlin → 141

Dessiné le cours d'une vie,
photographie de Laurent Malone

CHRYSLER

E-Tale →103

Junior Design Departement
Junior Design Department

Leitung Head
Hansuli Matter

Organisation
Karin Zindel, info.junior@zhdk.ch

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Departement Design
Zurich University of the Arts
Design Department
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
Web http://junior.zhdk.ch

Workshops
13.07–18.07.2009
Caroline Gürber, Christof Sigerist, Armando Wehrli, Industrial Design / François Chalet, Cast / Meike Eckstein, Visuelle Kommunikation Visual Communication / Magnus Rembold, Nina Meier, Interaction Design / Lotti Bauer, Roland Jaggi, Style & Design / Simone Monhart, Silvia Pfister, Scientific Visualization

Vorlesungen Lectures
Caroline Gürber, Industrial Design / Dr. Martin Zimper, Cast / Prof. Ulrich Götz, Game Design / Peter Vetter, Visuelle Kommunikation / Visual Communication / Francis Müller, Style & Design

Vor vier Jahren initiierte Prof. Dr. Jacqueline Otten, Leiterin des Departements Design an der damaligen Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, das Pilotprojekt Junior Design Departement. Ziel war es, Jugendlichen zwischen 12 und 16 Jahren, die sich für ein Designstudium oder für Gestaltungsberufe interessieren, während einer Projektwoche die Angebote des Studiengangs Design näher zu bringen. Aus dem Pilotprojekt ist inzwischen ein fester Bestandteil der Vermittlung des Design Departements geworden. Das Spektrum der Vorlesungen und Workshops reicht von Style & Design, Industrial Design, Visuelle Kommunikation, Interaction und Game Design, Cast bis zu wissenschaftlicher Visualisierung.

Angesichts der diesjährigen Zahl der Interessierten ist das Junior Design Departement eine Erfolgsgeschichte: Mit weit über 150 Anmeldungen für die Schnupperwoche waren die 96 Plätze binnen kurzer Zeit ausgebucht. Die ausgeschriebenen Workshops und Vorlesungen, die von erfahrenen Dozenten und Assistenten aus den sechs Studienvertiefungen durchgeführt wurden, trugen massgeblich zum Erfolg der öffentlichen Vernissage und Testatverleihung bei. Das Junior Design Departement verschafft den Jugendlichen, die aus allen Landesteilen sowie aus dem umliegenden Ausland kamen, einen umfassenden Einblick in die Designprozesse und Gestaltungstechniken, wie sie im späteren Designstudium gelehrt werden. Mit grosser Begeisterung und Einsatz machten sich die Teilnehmer daran, Themen der Gestaltungsberufe zu prüfen und in Frage zu stellen wie auch die Möglichkeiten des Designhandwerks im Kontext der gegenwärtigen Trends auszuloten. Durch die Erfahrung, wie weit der spätere Berufsalltag durch die Entwicklung von Produkten, Websites, Filmen, Zeitschriften und Animationen geprägt ist, wurden für viele Jugendliche und Eltern die verschiedenen Disziplinen des Designs in ein neues Licht gebracht. Die Resultate der Arbeiten sorgten rundum für Überraschung, da sie aufzeigten, welche schöpferische Leistung innerhalb einer einzigen Woche möglich ist. Abermals hat sich gezeigt, dass dieser Anlass die perfekte Gelegenheit ist, Design auf spielerische Art auszuprobieren und näher kennen zu lernen.

Stellvertretend für die sechs Workshops seien hier die Kursprogramme zweier Studienvertiefungen vorgestellt:

Four years ago, Prof. Dr. Jacqueline Otten, director of the Design Department at what was then the School of Art and Design Zurich, initiated the pilot project Junior Design Department. The aim was to organise a project week for young people between 12 and 16 years who had an interest in design studies or in a design vocation — a week that would give them a taster of what is on offer in the design curriculum. The pilot project has now become an integral part of the offer at the Design Department. The range of lectures and workshops covers Style & Design, Industrial Design, Visual Communication, Interaction and Game Design, Cast, and Scientific Visualization.

Looking at the number of interested young people this year, the Junior Design Department is a success story: With more than 150 expressions of interest for the taster week, the 96 places were booked in no time. The workshops and lectures, which were given by experienced lecturers and assistants from the six Majors, made a major contribution to the success of the public vernissage and graduation ceremony. The Junior Design Department gave young people from all parts of the country as well as from adjacent countries a comprehensive taste of design processes and design techniques as they are taught later on during the course of studies in design. The participants showed great enthusiasm and commitment in testing and questioning the themes of the design profession as well as the opportunities in the context of current trends. Experiencing how much the professional life later on is influenced by the development of products, websites, films, magazines and animations shed new light on various design disciplines for many young people and their parents. The results of the course work were a surprise to all since they showed what creative productivity is possible within just a single week. Once again the event demonstrated that it is the perfect opportunity to test design in a playful way.

As a representative sample for the six workshops we present here the course programmes from two of the Majors:

1001 Bilder Geschichten mit Stop-Motion
1001 Visual Stories with Stop-Motion →120

Workshop Cast
13.06.–18.06.2009

Dozent Lecturer
François Chalet

16 Jugendliche realisieren auf spielerische Art und Weise kleine Geschichten mit der ältesten Animationstechnik der Welt, der Stop-Motion-Technik. Die (Trick-)Filme entstehen, indem digitale Fotos erstellt und hintereinander abgespielt werden. Diese Technik wird heutzutage für preisgekrönte Videoclips und Werbung eingesetzt. Mit einfach zu bedienender Software wird die Herstellung dieser Filme zum Kinderspiel und lässt viel Platz für Phantasie und Kreativität. Die Filme werden als Gruppenprojekt erstellt und auf YouTube publiziert.
www.youtube.com/watch?v=62EPJEklOmw&feature=related

16 young people playfully realise small stories using the world's oldest animation technique: stop motion. The films are created by producing digital photographs which are then played in sequence. The technique is used today for award winning video clips and commercials. With easy to use software the production of these films becomes child's play and leaves a lot of room for imagination and creativity. The films are produced as group projects and published on YouTube.
www.youtube.com/watch?v=62EPJEklOmw&feature=related

Ideen vermöbeln Furnishing Ideas →121

Workshop Industrial Design
13.06.–18.06.2009

Dozenten Lecturers
Caroline Gürber, Christof Sigerist

Assistent Assistant
Armando Wehrli

Die Junior Designer entwerfen ein leichtes, standfestes und belastbares Möbel aus Karton. Sie experimentieren mit vorhandenem Material, das sie nach verschiedenen gestalterischen und konstruktiven Prinzipien bearbeiten. Gegen Ende der Woche wird ein 1:1 Modell in der Werkstatt der Studienvertiefung Industrial Design gebaut. Das gute Stück wird nach der Vernissage unter den Arm geklemmt und mit nach Hause genommen. Die MöbelgestalterInnen lernen, wie viele Schritte es braucht, bis aus einer ersten Idee ein Produkt entsteht, das gefällt und funktioniert.

The Junior Designers create a lightweight, stable and resilient piece of furniture from carton. They experiment with the material provided, which they process according to various principles of design and construction. At the end of the week, a 1:1 model is produced in the workshop of the Major in Industrial Design. After the vernissage, the piece can simply be

picked up and carried home. The furniture designers learn how many steps are necessary from an initial idea to create a product that is attractive and functional.

Cast

Leitung Head
Dr. phil. Martin Zimper

Sekretariat Office
Susanna Rigamonti,
cast.info@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 32 74

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Cast
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
Web http://cast.zhdk.ch

Partner Partners
Basler & Hofmann / Usic Zürich / PUBLICIS Zürich / TPC / Vizrt / Schweizer Fernsehen/Redaktion Sternstunden / Schweizer Fernsehen, Gestaltung / Zurich Film Festival / Europride / CSD Zürich / SWISS / Schweizer Nationalpark / RADO / Tweakfest / LIFT Conference / Design Miami / NOMAD Paper

Auszeichnung Award
Österreichischer Fernsehpreis für Bildungsprogramme 2008 an Dozent Martin Polasek für das Gert Jonke-Porträt «Reise zum unerforschten Grund des Horizont». http://regie.tv/aktuelles/aktuelles.htm

Publikationen Publications
Adrian Müller und Günter Müller-Stewens, «Strategic Foresight». Schäffer-Poeschel, Stuttgart 2009.
Steffen Büffel, «Crossmediastrategien deutscher Verlage». In: Werben & Verkaufen Nr. 14/2009.
Steffen Büffel, «Seien Sie wählerisch! — Wie man im großen Angebot an Online- und Crossmedia-Seminaren das Passende findet». In: Medium Magazin 07/08 2009.
Martin Zimper, «Auf der Suche nach dem verlorenen Sinn». In: Der Standard, Wien 26.2.2009.
Martin Zimper, «Social Networks sind digitale Schulhöfe» (Interview). In: PAGE 7/2009.

Cast ist das erfrischende Statement des Departements Design zur gegenwärtigen und zukünftigen Medienlandschaft. Abgeleitet von Podcast, Webcast, Unicast, Broadcast und ähnlichen Begriffen steht der von der Departementsleiterin Jacqueline Otten entworfene Name Cast für die revolutionärste Entwicklung der Mediengattungen seit Gutenberg: Professionell gestaltete Inhalte «zu senden» — das ist nicht mehr reguliertes Recht einiger weniger, sondern eine natürliche, nicht allzu kostspielige Möglichkeit für viele kreative «Publisher».

Hinter Cast steht die Überzeugung, dass das Internet auf dem Weg vom text- und bildorientierten Medium zum audiovisuellen Bewegtbildmedium dringend ausgebildete Gestalter und nicht nur «user generated content» benötigt. Generalisten, die mit Schnitt-, Animations- und Grafiksoftware genauso gut umgehen können wie mit einer Kamera und einem Mikrophon. Konzeptionelle Denker, die Inhalte häppchenweise auf unterschiedlichen Plattformen präsentieren können (auch als Blog oder als Teil von Social Networks). Und schnelle Storyteller, die wissen, wie man Geschichten erzählt — egal, ob linear oder interaktiv. «Short stories for the small screen» ist das Motto der Vertiefung. Cast produziert journalistische und fiktionale Inhalte und arbeitet konzeptiv mit allen Tools der neuen digitalen und mobilen Medienwelt.

Cast is a refreshing statement from the Design Department on the current and future media landscape. Derived from terms like podcast, webcast, unicast, or broadcast, the name Cast, created by department director Jacqueline Otten, stands for the most revolutionary development in media genres since Gutenberg: Sending professionally edited content is no longer the regulated privilege of the few but a natural and relatively affordable opportunity for many creative "publishers".
What stands behind Cast is the conviction that the internet on its way from a text and image oriented medium to one of audio-visual moving images urgently requires trained designers — not just user generated content. Generalists who can handle editing, animation and graphic software as professionally as a camera and a microphone. Conceptual thinkers who can present content in bite-sized chunks on diverse platforms (including as a blog or as part of social networks).

And swift story tellers who know how to spin a yarn — whether linear or interactive.
"Short stories for the small screen" — that is the motto of this Major. Cast produces journalistic and fictional content as well as working conceptually with all tools of the new digital and mobile media world.

Mehrkameratechnik: Live-Übertragungen mit Bild und Ton Multiple camera technique: live transmission in sound and image →123

Semesterprojekt Semester project
07.04.–01.05.2009

Dozenten Lecturers
Steffen Büffel, Martin Polasek, Nicholas Schärer

Studenten Students
Jonas Bayona, Oliver Egloff, Maurus Gross, Nadia Holdener, Manuela Kosch, Angelo Mabellini, Milos Savic

Eine öffentliche Veranstaltung mit mehreren Kameras drehen, live schneiden und als Streaming übers Internet live übertragen: das ist in der Studienvertiefung Cast erstmals gelungen. Im Rahmen der Lehrveranstaltung «Mehrkameratechnik und Live-Streaming» konnten die Studenten des 2. Semesters anhand von drei unterschiedlichen Aufgabenstellungen die Praxis von Live-Produktionen erlernen.
Die erste Aufgabe war die Übertragung einer transdisziplinären Theaterproduktion im öffentlichen Raum. «Unter Palmen», eine Satire auf die Konsumgesellschaft, wurde im Zürcher Einkaufszentrum Letzipark gespielt. Neben der Schauspielklasse waren auch die Studierenden der Szenografie und der Vertiefung Style & Design beteiligt.
Konträr dazu stellten sich das kleine Theater am Hechtplatz sowie die Geschwister Pfister mit ihrem neuen Programm «The Clinic» bereitwillig für eine Aufzeichnung zur Verfügung. Schliesslich fand das Modul mit der Übertragung der Ringvorlesung «Analog(ien)» von Beda Buechi seinen reizvollen Abschluss.

Recording, live editing and live transmission via internet streaming of a public event — a first time achievement for the Major in Cast. As part of the course "Multiple camera technique and live streaming" students in their second semester learned the practice of live production in three different projects. The first task was the transmission of a transdisciplinary theatre production in public space. "Under Palm Trees", a satire on consumer society, was performed in the Zurich shopping centre Letzipark. In addition to the acting class, students of Scenography and of Style & Design also took part. As a contrast, the small Theater am Hechtplatz as well as the

Geschwister Pfister with their new programme "The Clinic" also agreed to be recorded.
And finally the module came to an attractive conclusion with the transmission of the lecture series "Analog(ies)" by Beda Buechi.

europride.tv — WebTV mit dem Regenbogen made by Cast WebTV with the Rainbow made by Cast →124

Semesterprojekt Semester project
05.05.–07.06.2009

Dozenten Lecturers
Steffen Büffel, Thomas Gerber, Martin Polasek, Nicholas Schärer, Andreas Schefer, Martin Zimper

Studenten Students
Jonas Bayona, Oliver Egloff, Maurus Gross, Nadia Holdener, Manuela Kosch, Angelo Mabellini, Milos Savic

Ein echter Regenbogen krönte die Abschlussveranstaltung der EuroPride, das grösste europäische schwul-lesbische Event, das dieses Jahr in Zürich gastierte. Mit diesem Naturereignis wurde passend zum Thema auch die Arbeit der Studenten des 2. Semesters der Studienvertiefung Cast belohnt. Im Rahmen eines Semesterprojekts hatten sie die Aufgabe, ein Videoportal zur EuroPride zu konzipieren und unter realen Bedingungen ins Netz zu bringen. Eine Herausforderung, die die sieben Studenten, vier Dozenten und zwei Assistenten sowie die umfangreiche Produktionstechnik bisweilen an ihre Grenzen brachte. Aber mit Erfolg! Auf «europride.tv» sind binnen nur sechs Wochen über drei Dutzend Reportagen, Interviews und Erklärstücke rund um den «Regenbogen-Event» entstanden. Mit Mehrkameratechnik und Live-Bildregie wurden zudem die Abschlusskundgebung auf dem Münsterhofplatz sowie der feierliche Schlussgottesdienst live ins Netz gestreamt. Das WebTV mit dem Regenbogen gibt es unter www.europride.tv.

A real rainbow accompanied the closing event of EuroPride, the biggest European gay and lesbian event, which was hosted in Zurich this year. Rather appropriate to the theme of the event, this natural phenomenon also rewarded the work of our 2nd semester students within the Major in Cast. In the context of a semester project they undertook the task of designing a video portal for EuroPride and implementing it on the internet under real life conditions. It was a challenge that pushed the seven students, four lecturers and two assistant as well as the extensive production technology to their limits. But it was a success! Within just six weeks, more than three dozen news reports, interviews, and features around the "Rainbow-Event" were produced on "europride.tv". The closing event on Munsterhofplatz as well as the solemn service

that marked the end of the event were streamed live on the internet using multiple camera techniques as well as live scene editing and camera direction. The WebTV with the Rainbow is available on www.europride.tv.

Industrial Design

Leitung Head
Nicole Kind, Prof. Michael Krohn

Sekretariat Office
Chahna Gottet, info.vid@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 32 36

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Industrial Design
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
Web http://vid.zhdk.ch

Industriepartner Industrial partners
Betty Bossi / ABB

Hochschulpartner Higher education partners
ETH Zürich / Universität für Angewandte Kunst Wien

Auszeichnungen Awards
Swiss Federal Design Award: 1. Platz «Copy by Sarah Küng und Lovis Caputo», Industrial Design Diplomjahrgang 2008.
Designpreis Schweiz 2009: Nominierung «9,81», Arbeits- und Leseleuchte, David Bernet, Industrial Design Diplomjahrgang 2008.

Der Beruf:
Industrial Designerinnen und Designer gestalten Produkte für die industrielle Herstellung und übernehmen damit eine Verantwortung, die weit über ästhetische und funktionale Dimensionen hinausgeht: Das Arbeitsfeld liegt an der Schnittstelle von Wirtschaft, Technik und Gesellschaft und verbindet die gestalterische Arbeit mit weiteren zentralen Aspekten. So liegt es ebenso im Kompetenzfeld des Industriedesigners, gesellschaftliche Veränderungen zu reflektieren und mit entsprechenden Produkten darauf zu reagieren wie Möglichkeiten zu erarbeiten, um technologische Fortschritte in innovative Produkte zu übersetzen. Daraus resultieren Trends, die in allen möglichen Lebensbereichen zur Geltung kommen — von der Freizeitindustrie über Luxusgüter bis zu Produkten für den Arbeitsplatz.
Ein dementsprechend vielfältiges Berufsfeld erwartet die Bachelorabsolventen. Sie profilieren sich als Angestellte in Designbüros oder in Designabteilungen grosser Unternehmen, in der Art Direction, im Produktmanagement oder als Forschende im Hochschulumfeld; sie arbeiten als selbständige Berufsleute mit einem eigenen Atelier, als Designvermittelnde für Ausstellungen und Publikationen oder als Berater und Konzepterinnen. Gleichzeitig qualifiziert das Bachelorstudium für weiterführende Masterstudiengänge im In- und Ausland.

Inhalte und Aufbau des Studiums:
Die Ausbildung orientiert sich an drei zentralen Lernzielen: an der Fähigkeit, konzeptionell zu denken und zu handeln, an der Entwicklung eigenständiger Ideen und der technischen Sicherheit im formal-ästhetischen Ausdruck. In praktischer Hinsicht werden Schlüsselkompetenzen des Entwurfs wie Materialwissen, Formgebung, Skizzentechnik, CAD und die Kenntnis unterschiedlichster Produktionsverfahren vermittelt. Gleichzeitig setzen sich die Studierenden mit theoretischen Komponenten des Industriedesigns — etwa mit Kontext und Nutzung von Produkten, mit Material und Konstruktion sowie Produktion und Marktausrichtung — auseinander, um das entsprechende Hintergrundwissen in die Entwurfsprozesse zu integrieren. Dazu gehört auch die Aufgabe, gesellschaftliche Veränderungen zu analysieren und innovative Lösungen für relevante Fragestellungen zu gestalten. Das dreijährige Studium ist als Vollzeitausbildung ausgelegt und schliesst mit

dem international anerkannten Titel «Bachelor of Arts in Design» ab.

The Profession:
In creating products for industrial production, industrial designers take on responsibilities that go far beyond the aesthetic and functional dimensions. They work at the interface between business, technology, and society, combining design work with these additional key aspects. Reflecting on social changes and responding to them with appropriate products form part of the competences expected of an industrial designer, and so does the development of opportunities to translate technological progress into innovative products. This will result in trends that are relevant across all areas of life, ranging from the leisure industry to luxury goods to products for the work place.
Accordingly the professional field for Bachelor graduates is diverse. They may carve a career as employees in design firms or in the design departments of large companies, in art direction, product management, or as researchers in a Higher Education context. They may work as independent professionnals in their own studios, as design communicators for exhibitions and publications, or as consultants and conceptual creatives. At the same time the Bachelor's programme qualifies them for continuing education on Master's programmes at home and abroad.

Content and structure of the programme of studies:
The programme is geared towards three central learning objectives: the capacity to think and act conceptually; the development of independent thought and ideas; and technical mastery in formal-aesthetic expression. In the practical dimension, key design competences are taught such as knowledge of materials, formal design, sketching techniques, CAD, and knowledge of various production methods. At the same time students engage with theoretical components of industrial design — such as context and use of products, materials and construction, or production and marketing — in order to integrate the relevant background knowledge with the design processes. That includes the challenge to analyse social changes and create innovative solutions for relevant issues. The three-year programme is a course of full time studies leading to the internationally recognised qualification as "Bachelor of Arts in Design".

Postwatch →126

Semesterprojekt Semester project
27.11.2008–19.01.2009

Leitung Head
Roland Eberle, Hartmut Esslinger

Beteiligte Participants
Studierende des 5. Semesters VID/ZHdK, Studierende der Universität für Angewandte Kunst Wien

Kooperationspartner
Cooperation partner
Universität für Angewandte Kunst Wien

Die Armbanduhr stellt ein Luxusobjekt mit langer Tradition dar und ist gerade deshalb mit der Schwierigkeit konfrontiert, sich immer wieder neu zu erfinden. Wie die Uhr der Zukunft aussehen und welche Besonderheiten sie vorweisen könnte, damit haben sich Industrial Design Studierende der Zürcher Hochschule der Künste und der Universität für Angewandte Kunst im länder- und hochschulübergreifenden Projekt «Postwatch» auseinandergesetzt. Aus den Unterrichtsblöcken mit Ausflug in die jurassische Uhrenindustrie und einem Aufenthalt in Wien entstanden einerseits kreative Konzepte für die Nutzung von Uhren, anderseits zeigen präzise, im 1/10mm-Bereich gefertigte Modelle, wie sich Veränderung und Innovation auch im feinen Detail äussern kann.

The wrist watch is a luxury object with a long tradition, and that is why it is confronted with the challenge of constantly reinventing itself. In a collaboration across borders and between different universities, Industrial Design students from the Zurich University of the Arts and the University of Applied Arts Vienna engaged with the question what the watch of the future would look like and what special features it might have. What resulted from the teaching blocks, combined with excursions to the watch industry in the Swiss Jura region and to Vienna, were various creative concepts for the use of watches as well as precise models on a 1/10 mm scale which showed how change and innovation can be manifest in very fine details.

Formfächer →126

Forschungsprojekt
Research project
2008–2009

Forschungsschwerpunkt
Research focus
Design und Sprache

Leitung Head
Prof. Michael Krohn

Beteiligte Participants
Renate Menzi, Designsammlung Museum für Gestaltung Zürich / Pascal Anghern, Benjamin Hohl

«Was ich benennen kann — kann ich gestalten».
Wir sind überzeugt, dass Formgebung auch ein sprachlicher Prozess ist, der weit über das handwerkliche «Machen» hinausgeht. In diesem Forschungsprojekt wollen wir, auf einem präzisen, differenzierten und reichhaltigen sprachlichen Repertoire aufbauend, die konzise Beschreibung von Geometrie, Form und Gestalt als Teil des Entwurfvorganges und der Vermittlung fruchtbar machen. Sprache und Text sollen als wichtiger Teil eines souverän geführten Fachdialoges von Studierenden und Profis erkannt und eingesetzt werden. DesignerInnen, die über ein professionelles Vokabu-

Kooperationspartner
Cooperation partner
Hochschule Burg Giebichenstein
Halle (D), Prof. Axel Müller-Scholl /
Juliane Bartholdt / Julia Taubert

lar verfügen, werden in der Berufs- und Fachwelt als kompetent wahrgenommen und können ihre Leistungen sehr viel besser vermitteln.

Das weitgehend noch ungeordnete Designvokabular wird dazu von uns in einer bildlich-anwendungsorientierten Publikation zugänglich gemacht. Diese ist das Resultat eines Forschungsprojektes, in welchem Designbegriffe in der Spannweite zwischen einer «korrekten» bis «analogen» Formbeschreibung methodisch untersucht und geordnet wurden. Das Forschungsprojekt versuchte dabei die Aufgabe zu lösen, zwischen Formbeschreibung, Formbedeutung und Formanmutung zu unterscheiden und diese dann entsprechenden Gegenständen und Formen zuzuordnen. Im Vordergrund steht zuerst die Anwendung im Unterricht und der Praxis. Wir beschreiben im Formfächer die Gesamt- oder Teilform von 100 bekannten Designobjekten. Auf der Vorderseite der Karten werden die Formbegriffe anhand eines Bildes dem Objekt zugeordnet, während auf der Rückseite, in einem wissenswerten Prosatext über das Objekt, die Begriffe beispielhaft angewendet werden. Teil der Forschungsarbeit war auch die bemerkenswerte Bachelordiplomarbeit «Designvokabular» von Pascal Anghern und Benjamin Hohl, in welcher für einmal die Sprache als Ausgangspunkt eines Entwurfes stand. Der Formfächer, deutsch/englisch,wird ab 2010 von AVedition verlegt, ISBN 978-3-89986-121-1.

"Whatever I can name — I can design".
We are convinced that design is also a process of language that goes far beyond the purely crafts aspect of "making". In this research project we intend to use a precise description of geometry, shape, and gestalt as part of the design process and communication, based on a precise, differentiated and rich linguistic repertoire. Language and text will be recognised and used as an important aspect of a masterful professional dialogue among students and professionals. Designers who are in command of a professional vocabulary are perceived as competent within their professional and vocational fields and are in a better position to communicate their services.

We will make the largely unstructured vocabulary of design accessible in a publication that emphasises its visual application. It is the result of a research project in which design terminology is systematically investigated and structured on a range from "correct" to "analogue" descriptions of form.

The research project attempted to solve the challenge of differentiating between the description, meaning and impression of a form, then applying these to the appropriate objects and shapes. The emphasis is on their application in teaching and practice. In the "Formfächer" we describe the full and partial forms of 100 well-known design objects. On the front of the cards the terms are linked to the object through images, while interesting prose texts about the objects on the back make exemplary use of these terms in context. Part of the research project was the remarkable Bachelor thesis "Design Vocabulary" by Pascal Anghern and Benjamin Hohl, which for once used language as the point of departure for design. A bilingual German/English edition of the "Formfächer" will be published in 2010 by AVedition, ISBN 978-3-89986-121-1.

Interaction Design, Game Design, SDFB

Leitung Head
Prof. Dr. Gerhard M. Buurman

Interaction Design
Leitung Studienprogramm
Head Study Programme
Prof. Jürgen Späth

Game Design
Leitung Studienprogramm
Head Study Programme
Prof. Ulrich Götz

Sekretariat Office
Verena Romanens,
viad.info@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 32 54

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Interaction Design, Game Design
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
Web http://iad.zhdk.ch

Partner (Auswahl)
Partners (Selection)
Motory-Systems-Lab, ETH Zürich / Siemens AG / Universität Zürich / Kinderspital Zürich / HOCOMA AG / Universität St. Gallen / Institut für Neuroinformatik ETH / Universität Zürich / Volkswagen AG / Zürcher Kantonalbank / Postfinance / IRCAM Paris / Nimbus Group u.v.a.

Auszeichnungen Awards
Förderpreis des Rektors ZHdK: Diplomarbeit «Float & Jitter», Daniel Lutz, BA-Abschluss 2009.
Prix Ars Electronica 2009: Anerkennung für «Corpora in Si(gh)te», Max Rheiner et al.
EUROPRIX Multimedia Awards: Hauptpreis für «REtype», Christoph Schmid und Jeremy Stucki, BA-Abschluss 2008.
Intelligent Finance Foresight Award 2009: Nominierung für Swiss Design Institute for Finance and Banking (SDFB).
Independent Game Festival, Game Developer Conference, San Francisco: 3 Nominierungen für René Bauer et al.

Medien fesseln unsere Aufmerksamkeit… und ihre Darreichungsformen, Inszenierungen und Formate bilden Massnahmen, die in unsere Lebenswelt umfassend eingreifen, sie strukturieren und formatieren. Wir kommunizieren und interagieren über digitale Medien, wir lösen Transaktionen aus und wir informieren uns in alltäglichen Kontexten, ebenso wie im Spiel. Alles findet zur gleichen Zeit statt und die Unterscheidung zwischen weniger unterhaltsamen Alltagsverrichtungen und dem Spiel verwischen sich zunehmend. So vieles Ernsthafte wird spielerisch erfahrbar und das Spielerische gerät zu einer ernst genommenen Dimension unserer Alltagsverrichtungen.

Unsere Forschungs- und Lehrtätigkeit im IAD greift nicht nur die Frage auf, wie wir die Themen auf den Oberflächen inszenieren, möglich und erfahrbar machen, sie behandelt auch die Frage nach ihren kulturellen und gesellschaftlichen Voraussetzungen und Auswirkungen. Das Sich-Orientieren in der Welt und den Wissenschaften, das kritische Studium von Fakten und Wissen, das Nutzen von Methoden, aber auch das Antizipieren wahrscheinlicher Entwicklungen sind für uns ebenso bedeutsam wie die intuitiven Kompetenzen und schliesslich die Selbstbeobachtung und Weiterentwicklung unserer disziplinären Praxis.

Wir verstehen unsere Arbeit daher auch als methodenbasiertes, forschendes Handeln, ohne dabei Wissenschaftler sein zu wollen. Alles, was wir erdenken und erschliessen, was wir bearbeiten und modulieren, was wir zusammenfügen und in Beziehung zueinander bringen, schafft neue Handlungsräume oder erweitert Bestehendes. In unserem Tun werden wir geleitet durch individuelle Wünsche, gesellschaftliche Bedarfe und Ressourcen, durch Wissen, Strukturen und Werkzeuge und doch sind wir stets auf der Suche nach Freiräumen, unterhaltsamen Ideen und Spielweisen, Erweiterungen oder Vereinfachungen.

Das Projekt Gestaltung ist daher niemals als abgeschlossen zu betrachten. Die Arbeit wird aber nicht getrieben durch ein sichtbares oder unsichtbares Ziel. Vielmehr sind wir es, die dieses Ziel ewig und immer wieder vor uns hertreiben. Nicht weil es nicht greifbar wäre, vielmehr entspringt dieses nicht enden wollende Voranschreiten wohl unserem eigenen Wach-

Publikationen, Vorträge, (Auswahl)
Publications, Lectures, (Selection)
Gerhard M. Buurman, «Cloud Computing and Design». Harvard University, Boston MA, USA.
Gerhard M. Buurman: «Roden Crater Interactive». In: James Turrell, Geometrie des Lichts. Haatje Cantz, 2009.
Stefano Vannotti, «Blending Participatory Design, Agile Methods, and Action Research in the Design of Digital Repositories». Swiss Design Network, Symposium Lugano, 2009.
Daniel Hug, «Ton ab, und Action!», Narrative Klanggestaltung interaktiver Objekte. In: Georg Spehr (Hg.), «Funktionale Klänge. Hörbare Daten, klingende Geräte und gestaltete Hörerfahrungen», Transcript Bielefeld, 2009.
Margarete Jahrmann, Roy Ascott, et al. (Hg./Eds.), «New Realities: Being Syncretic», Book and DVD. Springer Wien New York, Dezember 2008.
Beat Suter, René Bauer, «Sinnsystem Shooter». In: Shooter: Eine multidisziplinäre Einführung. Lit Verlag, 2009.
Karmen Franinovič, «Participatory Methods for Sonic Interaction Design». Participation in a Broadband Society Conference COST 298, Special Strand Sonic Interaction Design, Copenhagen 2009.
Jürgen Späth, Magnus Rembold, «RFID-Systeme». In: Data Flow, Visualising Information in Graphic Design, Berlin, September 2008.

sen, Wollen und Werden. Es ist die wesentlichste aller Herausforderungen für jedermann zu erkennen, dass wir im Erschaffen wie im Gebrauch der Dinge stets ein Teil der Lösung, aber auch ein Teil des Problems sind. Auch dieses Jahr wieder…

Media capture our attention. Its forms of representation and staging along with its various formats are all measures that have a significant impact on our lives, structuring and formatting the world in which we live. We communicate and interact via digital media, trigger transactions, access information in everyday contexts as well as in games. All this takes place simultaneously, and the distinctions between the less entertaining chores of everyday life and gaming become increasingly blurred. Many serious issues can be experienced in games, and they have become an important and serious dimention of our everday activities.

Our research and teaching activities at IAD not only deal with the question how we represent certain issues on the surfaces in order to make them possible and amenable to experience, they also investigate the cultural and social preconditions and impact of doing so. Finding orientation in the world and the sciences, the critical study of facts and knowledge, the use of methods but also the anticipation of probable developments are equaly important for us as intuitive competences and ultimately self-observation and further development of our practice as a discipline.

We understand our work as an activity based on methodology and research, without being scientists. What we conceive or investigate, what we produce or modify, what we connect and interlink, produces new scope for action or widens the range of what already exists. Our activity is guided by individual desires, by social demand and resources, by knowledge, structures, and tools, but we are always on a quest for more liberties, for entertaining ideas and gaming methods, for extensions or simplifications.

The project design can therefore never be seen as complete. The work is not driven by a visible or invisible goal. It is rather us who forever drive that goal further and further. Not because it could not be reached but rather because such never-ending progress springs from our own growth, desire, and becoming. The most essential challenge for anyone is to recognise how in creating and using things we are always a part

of the solution as well as a part of the problem. And so it was this year, too...

AkusTisch →127

Interaction Design

Entwerfen von Sounds auf dem IAD-Multitouchsystem
Design of sounds on the IAD Multi-Touch System
FS 2009

Dozenten Lecturers
Karmen Franinovič, Daniel Hug, Tim Roth, Robin Mitchel

Student Student
Balz Rittmeyer

Seine senso-motorischen Fähigkeiten erlauben dem Menschen nicht nur die ihn umgebende Aussenwelt wahrzunehmen, sondern auch aktiv auf sie einzuwirken, wobei ein permanenter Austausch zwischen Wahrnehmen und Handeln stattfindet (action perception loop). Gegenstand der Arbeit «AkusTisch» ist die Untersuchung der Multitouch-Benutzerschnittstelle als klangerzeugende Fläche.
Im Unterschied zu anderen Projekten, welche Multitouch-Screens zur Klangsteuerung in Echtzeit nutzen, wird dabei auf ein komplexeres Gestenbedienungskonzept fokussiert. Da dessen Anwendung unabhängig von grafischer Repräsentation funktioniert, orientiert sich der Benutzer dabei, einem Theremin gleich, primär am entstehenden klanglichen Produkt. Grundlage zur Umsetzung dieses Instrumentes bilden die Ergebnisse einer Klang-Gestik-Untersuchung. Diesbezüglich wurde auf zweierlei Positionen eingegangen: Auf den Benutzer, der das Instrument zu beherrschen lernt, und den Rezipienten, welcher Benutzerinteraktion und Klangerzeugnis logisch zu verbinden versucht.

Sensory-motor capacities allow humans not only to perceive their external environment but also to actively influence it. An action-perception loop enables the continuous interchange between perceptions and actions. The project "AkusTisch" investigates the multitouch user interface as a sound producing surface. While other projects use multitouch screens for sound control in real time, this project focuses on a more complex concept of control by gestures. Because it functions independently from any graphic representation, users need to turn to the emerging acoustic product for orientation, similar to the interaction with a theremin. The results of an analysis of the relationship between sounds and gestures form the basis for the implementation of the instrument with regards to two different positions: the user who learns to control the instrument, and the recipient who seeks to find a logical connection between user interaction and sound event.

Gabarello →130

Game Design

Forschungsprojekt
Research project
11.2008–10.2009

Leitung Head
Prof. Ulrich Götz

Beteiligte Participants
Prof. Ulrich Götz, René Bauer,
Florian Faller, Reto Spoerri

«Gabarello» steht für «Game Based Rehabilitation for Lokomat». In einjähriger Forschungsarbeit haben Dozenten und wissenschaftliche Mitarbeiter des IAD Game Design ein Therapiespiel entwickelt, das Kinder dazu motivieren soll, mit Vergnügen an die physiotherapeutischen Übungen im Rehabilitationsroboter «Lokomat» zu gehen.
Im «Lokomat» werden zerebral geschädigte Kinder und Jugendliche therapiert, die aufgrund von Verletzungen bestimmter Hirnregionen nicht mehr gehen können. Das Projekt fokussierte die Erzeugung von Spielmotivation beim Patienten, dessen Interesse am Bestehen der Therapieübungen erheblich gestärkt werden soll.
In «Gabarello» treibt der Patient durch das eigene, vom Roboter unterstützte Gehen die Spielhandlung voran und entscheidet so, wie das Spiel verläuft. Das Projekt umfasste aufwändige Konzeptarbeit, Tests mit Softwareprototypen und die finale Umsetzung des Softwareprodukts, das ab September 2009 im Rehabilitationszentrum des Kinderspitals Zürich eingesetzt wird.

"Gabarello" stands for "Game Based Rehabilitation for Lokomat". In a year long research project, lecturers and research staff at IAD Game Design developed a therapy game intended to motivate children to enjoy physiotherapy exercises with the rehabilitation robot "Lokomat". The "Lokomat" provides therapies for children and young people whose brain injuries mean that they can no longer walk. The project was focused on motivating patients through games in order to increase their interest in the therapeutic exercises.
In "Gabarello" the patient progresses the gaming action through robot-assisted walking, thereby deciding the path which the game will take. The project comprised comprehensive conceptual work, tests with software prototypes, and the final implementation of the software product, which is going to be implemented from September 2009 in the rehabilitation centre of the children's hospital in Zurich.

Risk, Client Risk Profiler →128

SDFB

Forschungsprojekt
Research project
Swiss Design Institute for Finance and Banking
1. Quartal 2009

Projektteam Project team
Dipl. Designer Lukas Schwitter,
Christian Siegrist BA,
Dipl. Designer Patrick Vuarnoz,
Prof. Dr. Gerhard M. Buurman

Geldanlagen sind mit Chancen und Risiken verbunden. Um spezifische Ziele zu erreichen und um Überraschungen vorzubeugen ist es wichtig, Investitionen strategisch und nicht willkürlich zu tätigen. Neben einem grundlegenden Wissen hinsichtlich der Funktionsweise von Märkten müssen auch individuelle Bedürfnisse und Möglichkeiten bekannt sein. Das heisst, dass sowohl harte Faktoren wie Anlageziel, -betrag und -horizont als auch weiche Faktoren wie die persönliche Risikofähigkeit, -wahrnehmung und -präferenz ermittelt und bewertet werden müssen.
Das Swiss Design Institute for Finance and Banking hat, in Zusammenarbeit mit BhFS Behavioural Finance Solutions GmbH, eine didaktische Software-Anwendung entwickelt, die im Beratungsgespräch bei Finanzdienstleistern zum Einsatz kommt. Die Anwendung unterstützt den Berater beim Vermitteln von finanz- und verhaltenspezifischem Wissen und gewährleistet ein verständliches und effizientes Abfragen kundenspezifischer Informationen. Auf dieser Basis kann — zum Vorteil des Kunden — eine optimale Anlagestrategie entwickelt werden, die er verstehen und mit der er sich langfristig identifizieren kann.

Financial investments have their own opportunities and risks. It is important to make strategic rather than random subjective investments in order to reach specific goals and prevent surprises. Besides basic knowledge on the functioning of markets one also needs to know individual requirements and possibilities. That means both hard factors such as the aim, amount, and horizon of investment, and soft factors such as the personal capacity for risk taking and individual perceptions and preferences for risk need to be assessed and evaluated.
In collaboration with BhFS Behavioural Finance Solutions GmbH the Swiss Design Institute for Finance and Banking has developed a didactic software application for use during consultations with providers of financial services. The application supports the consultant in communicating specific knowledge on finance and behaviour and enables easy-to-understand and efficient questioning to elicit client-specific information. On this basis an optimised investment strategy can be developed for the client's benefit — a strategy which they can understand and relate to in the long term.

"TrafficWolf", Intelligent Traffic Systems

SDFB

Forschungsprojekt
Research project
Swiss Design Institute for Finance and Banking
Frühlingssemester 2009

Dozenten Lecturers
Prof. Jürgen Späth, Patrick Vuarnoz

Beteiligte Participants
Didier Bertschinger, Philipp Lehmann, Jérôme Sprenger

Kooperationspartner
Cooperation partner
Siemens Schweiz AG, Industrial Solutions and Services, Kantonspolizei Luzern

Weltweit sind heute über 500 Millionen Personenkraftwagen zugelassen. Im Jahr 2030 werden es laut Schätzungen bereits mehr als 2 Milliarden sein. Angesichts dieser Zahlen übernehmen Verkehrsleitzentralen eine wichtige Funktion für die Sicherheit von Mensch und Umwelt. Die in den Zentralen eingesetzten intelligenten Verkehrsleitsysteme stellen die Schnittstelle zwischen den Vorgängen auf der Strasse und dem steuernden Verkehrsbeamten in der Leitzentrale dar. Massgebend für diese Schnittstelle sind optimierte Prozesse und kognitiv schnell erfassbare grafische Bedienungsoberflächen, damit in Notfallsituationen ein kontrollierter Handlungsablauf eingeleitet werden kann, der zuverlässig weitere Gefahren und kritische Kettenreaktionen verhindert. In Kooperation mit der Siemens Schweiz AG und der Kantonspolizei Luzern haben sich Studierende des 6. Semesters mit diesem Thema auseinandergesetzt und innovative Interaktionskonzepte mit den dazugehörigen grafischen Softwareoberflächen erarbeitet. Das Projekt «TrafficWolf» zeigt unterschiedliche Screensituation einer Leitzentrale bei einem Unfall auf.

More than 500 million cars are registered worldwide. In 2030 estimates indicate a number in excess of 2 billion. In view of such numbers the traffic control centres play an important function for the safety of people and the environment. The intelligent traffic systems used in these centres are the interface between the processes on the street and the controlling traffic officer in the control centre. Optimised processes and graphic user interfaces that enable quick cognitive processing are essential to allow controlled actions to be triggered in emergency situations, reliably preventing further danger and critical chain reactions. In collaboration with the Siemens Switzerland AG and the Cantonal Police of Lucerne 5th semester students investigated the issue and developed innovative interaction concepts as well as the appropriate graphic software surfaces. The project "TrafficWolf" shows various screen situations in a control centre following an accident.

Scenographical Design

Leitung Head
Manuel Fabritz

Sekretariat Office
Suzanne Lebon

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Scenographical Design
Baslerstrasse 30, CH–8048 Zürich

Im Zentrum der gestalterischen Arbeit steht der Raum: Ausgehend vom physikalischen, dem realen Raum, der sich aus Hintergründen, Objekten, Licht und agierenden Personen sowie deren Bezüge zueinander zusammensetzt, ist auch der mentale Raum gemeint, der sich aus Empfindung und Erinnerung bilden lässt. Im Raum werden Ereignisse, erzählerische Strukturen, Interventionen etc. eingeschrieben und wandeln ihn zum spezifischen Ort. Zudem sind Fragen zur Wahrnehmung des Raumes, zum Beispiel in Verbindung mit Farbe und Licht, relevant. In der Projektarbeit wird zunächst in drei Ebenen differenziert: Raum, Wahrnehmung und Erzählung bzw. narrative Struktur. Der Narration wird ein besonderer Wert zugesprochen, da hier auch der Zeitbegriff eine wesentliche Rolle spielt. Diese Ebenen bilden dann ein Gestaltungsmuster. Im Zusammenspiel der Ebenen bleibt der Raum nicht statisches Gerüst, sondern wird selbst zum erzählenden Medium, das Inhalte transportiert. Die Nähe zu den klassischen raumbildenden Disziplinen wie Theater, Architektur, Film, Performance und Kunst im öffentlichen Raum liegt auf der Hand. Das Studium Scenographical Design verortet sich im Kontext dieser historisch wie aktuell das öffentliche Erscheinungsbild prägenden Gestaltungsformen. Stadtplanung und die Erforschung der urbanen Grenzen, die Übergänge zur Landschaft sowie theoretische Raumfragen sind wichtige Teilbereiche der szenografischen Disziplin.

Im Zuge der Umstrukturierung der Zürcher Hochschule wird die Vertiefung «Scenographical Design» ab dem Herbstsemester 2009 im Departement Design nicht weiter unterrichtet. Thematisch allerdings bleibt das Fach der ZHdK erhalten. Mit einem stark theatralen und filmischen Schwerpunkt wurde vor zwei Jahren die Vertiefung «Szenografie» im Departement Darstellende Künste und Film gegründet.
http://szeno.zhdk.ch, www.theaterderkuenste.ch

The central focus of the design work is space. Based on physical, real space, which comprises backgrounds, objects, light, and the people that act within it as well as their relationships, the term also implies the mental space formed by sensations and memories. Events, narrative structures, interventions etc. are inscribed into space and make it a specific place. Questions of the perception of space, for example in connection with colour and light, are also relevant. The project work

initially distinguishes three levels: space, perception, and narration or narrative structure. The narration is particularly emphasised since here the notion of time plays an important role. These levels form a pattern for design. In the interaction between these levels, space does not remain a static framework but rather becomes in itself a narrative medium that conveys content. The proximity to classic disciplines such as theatre, architecture, film, performance, and art in public space is obvious. The Major in Scenographical Design locates itself in the context of these design genres which have historically shaped public space and continue to do so. Urban planning and the investigation of urban boundaries, the transition from city into landscape as well as theoretical questions of space also constitute important areas of the scenographical discipline.
In the context of the restructuring of the Zurich University of the Arts, the Major in Scenographical Design will no longer be taught at the Design Department from autumn 2009. Thematically, however, the subject remains within the University. Two years ago the Major in "Scenography" was established at the Department for Performing Arts and Film with a strong emphasis on theatre and film.
http://szeno.zhdk.ch, www.theaterderkuenste.ch

Scientific Visualization

Leitung Head
Niklaus Heeb

Sekretariat Office
Nicole von Salis,
nicole.vonsalis@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 32 22

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Scientific Visualization
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
Web http://vsv.zhdk.ch

Partner Partners
Abteilung für Ur- und Frühgeschichte der Universität Zürich / Anthropologisches Institut und Museum der Universität Zürich / Botanischer Garten der Universität Zürich / Bundesamt für Raumentwicklung, ARE / Eidgenössische Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft, WSL / Forschungsinstitut für biologischen Landbau, FIBL / Institute for Atmospheric and Climate Science, IAC ETH / Micronaut — Labor für Rasterelektronenmikroskopie / Max Planck Institut für Evolutionäre Anthropologie Leipzig / Neurochirurgische Poliklinik der Universität Zürich / Pro Natura Schweiz / Schweizer Nationalpark / Vetsuisse — Veterinärmedizinisches Institut der Universität Zürich / Visual Cognition Research Group, VICOREG, Universität Zürich / Zoologische Gärten Zürich und Basel

Publikationen Publications
«Kinderpfad Champlönch — ein Multimediaführer für Kinder und Familien im Schweizerischen Nationalpark». Ein Bilderbuch kombiniert mit einem Hörbuch (GPS-Guide, CD) entwickelt durch die Studierenden von Scientific Visualization und Cast in Kooperation mit dem Schweizerischen Nationalpark.
«Landschaft Erlebnis Reisen. Naturnaher Tourismus in Pärken und UNESCO-Gebieten», Dominik Siegrist, Matthias Stremlow (Hg.), Das neue Standardwerk zum nachhaltigen Tourismus in der Schweiz, mit Illustrationen der Studierenden von Scientific Visualization.

Die Studienvertiefung Scientific Visualization vermittelt grundlegende Kompetenzen zur Visualisierung wissenschaftlicher Sachverhalte. Ausgehend von den Konventionen der wissenschaftlichen Illustration werden unter Einbezug aller medialen Träger Visualisierungsstrategien entwickelt und anschauliche Erläuterungen zu komplexen Begriffen, Metaphern und wissenschaftlichen Erkenntnissen konzipiert und realisiert.
Im Zentrum der Auseinandersetzung steht die Kommunikation von Wissen mittels Bildern: Wie können abstraktes Wissen und komplexe Sachverhalte visuell sichtbar, lesbar und begreifbar gemacht werden? Welche Konventionen bestimmen die formale Ausgestaltung? Wie verhält sich das Potenzial neuer Medien und klassischer Illustration als Gestaltungsmittel zueinander?
Die Studierenden lernen, den wissenschaftlichen Befund zu erklären und mittels differenzierter gestalterischer und ästhetischer Kriterien überzeugend zu vermitteln. Kernkompetenzen wie Skizzieren, Zeichnen und Malen werden im Sinne einer Schule des Sehens und Verstehens gelehrt. Von zunehmender Bedeutung — sowohl in der Lehre wie auch im späteren Berufsalltag — ist der virtuose Umgang mit neuen Medien (digitale Bilderstellung, 3D-Konstruktion, interaktive Dokumentation, Film/Video). Die enge Zusammenarbeit mit Institutionen und Fachleuten verschiedener Wissensgebiete, u.a. aus den Bereichen Archäologie, Medizin, Biologie, ermöglicht den Studierenden, unterschiedlichste Techniken an konkreten Fragestellungen zu erproben. Mit der Förderung innovativer Visualisierungskonzepte leistet die Vertiefung einen eigenständigen Beitrag zur Wissenskommunikation.

The Major in Scientific Visualization teaches basic competences in the visualization of scientific facts. On the basis of the conventions of scientific illustration and using all media, visualization strategies are developed to conceive and realise accessible visual explanations for complex terms, metaphors and scientific insights.
The debate revolves around the communication of knowledge through images: How can one make abstract knowledge and complex facts amenable to visual perception, reading, and understanding? Which conventions determine the formal design? What is the relationship between the potential of new media and classic illustration as means of design?

«e-hoof», ein interaktives Lehrmittel zum Huf, Departement für Pferde, 6 Editoren und 29 Autoren. 3D-Modell: Jeanne Peter, Veterinäranatomisches Institut, Vetsuisse-Fakultät Universität Zürich, 2009.
«Die Welt im Großen und im Kleinen. Kunst und Wissenschaft im Umkreis von Alexander von Humboldt und August Ludwig Most» Protokollband der XI. und XII. Greifswalder Romantikkonferenz und des 1. Zürcher Symposiums zur wissenschaftlichen Illustration, Lukas Verlag Berlin, Gerd-Helge Vogel (Hg.).

Students learn to explain the scientific findings and arrive at a convincing communication through differentiated design and aesthetic criteria. Core competences like sketching, drawing, and painting are taught in the sense of a school of seeing and understanding. Increasingly important is the mastery of new media (digital imaging, 3D-construction, interactive documentation, film/video), both for teaching purposes and for professional life later on. The close collaboration with institutions and experts in various fields of expertise, including archaeology, medicine, biology, enable students to experiment with a wide range of techniques applied to concrete issues.
By promoting innovative concepts of visualization, the Major makes an original contribution to the communication of knowledge.

Die Muskelanatomie des Pferdekopfes
The muscular anatomy of a horse's head →131

Semesterprojekt Semester project
16.09.2008–13.01.2009

Leitung Head
Jeanne Peter

Beteiligte Participants
Studierende 5. Semester

Partner Partners
Veterinäranatomisches Institut
Vetsuisse, Universität Zürich

Die wissenschaftliche Illustration erfährt eine grosse Nachfrage aus dem Bereich der medizinischen Lehre. Im Herbstsemester konnte die Studienvertiefung Scientific Visualization die bewährte Zusammenarbeit mit dem Veterinäranatomischen Institut der Universität Zürich, Vetsuisse, fortsetzen. Im Unterrichtsprojekt entwickelten die Studierenden Darstellungen der oberflächlichen Muskulatur des Pferdekopfes, die als didaktische Visualisierungen in Vorlesungen zum Einsatz kommen. Die Konzeption und Umsetzung der Darstellungen und damit verbunden die Wahl der Technik und Software haben zum Ziel, die komplexen Sachverhalte inhaltlich präzise und formal attraktiv zu vermitteln. Die Abbildungen sollen die Lernbereitschaft der Zielgruppe unterstützen und sich im Ablauf der bestehenden Präsentationen der Vetsuisse passend einfügen. Im Rahmen wissenschaftlicher Mentorate erfahren die Studierenden das Grundwissen zur Kopfmuskulatur des Pferdes, lernen Nomenklatur und Funktionen der Muskulatur kennen und erkennen Lage und Bedeutung von Muskelansatz und Muskelursprung. Als Schwerpunkt der Aufgabenstellung beschäftigen sich die Studierenden umfassend mit den räumlich-anatomischen Verhältnissen in Form eines Storyboards.

Scientific Visualization is in great demand in the field of medical teaching. In the autumn semester the Major in Scientific Visualization was able to continue the traditional collaboration

with the Institute for Veterinary Anatomy at the University of Zurich, Vetsuisse. The teaching project enabled students to develop representations of the superficial musculature of a horse's head, which are used as didactic visualizations during lectures.
The conception and implementation of the representations and the related choice of technique and software aim for a precise and formally attractive communication of complex facts. The representations are intended to support the target group's willingness to learn and must fit the existing presentations at Vetsuisse.
In the context of scientific mentoring the students gain a basic knowledge about the musculature of a horse's head, understand the nomenclature and functionality of the muscles, and recognise the location and significance of muscle origins and insertions. The task focuses on students' engagement with the spatial-anatomical facts in the form of a storyboard.

Kinderpfad «Champlönch»
Children's Path "Champlönch" →132

Semesterprojekt Semester project
17.02.–19.03.2009

Leitung Head
Niklaus Heeb

Beteiligte Participants
Studierende der Vertiefungen Scientific Visualization und Cast, 4. Semester

Dozenten Lecturers
Niklaus Heeb, Karin Seiler, Susan Knapp, Scientific Visualization / Martin Zimper, Cast

Partner Partners
Schweizerischer Nationalpark SNP / Pro Natura / Karo Grafik und Verlag / Studienvertiefung Cast

In enger Kooperation mit dem Schweizerischen Nationalpark SNP führte die Studienvertiefung Scientific Visualization ein Projekt im Umweltbildungsbereich des SNP durch. Die Studierenden der beiden Vertiefungen Scientific Visualization und Cast entwickelten ein neues Angebot für die jungen BesucherInnen des Nationalparks — von der Konzeptidee bis zur fertigen Umsetzung. Das faszinierende und neuartige Kommunikationsmittel für Familien mit Kindern kombiniert den Einsatz eines GPS-gesteuerten digitalen Wanderführers mit zeichnerisch umgesetzten Erzählungen in Form eines Bilderbuches. Es richtet den Fokus auf Besonderheiten, die den Wanderern sonst verborgen bleiben.
Wandert eine Familie künftig von P1 bei Ova Spin über Champlönch nach Il Fuorn, kann sie zuvor im Nationalparkzentrum in Zernez einen digitalen Wanderführer und das Büchlein mit Audio-CD beziehen. Unterwegs bekommt sie an zehn verschiedenen Standorten interessante Geschichten erzählt, die mit der Umgebung in einem direkten Zusammenhang stehen und viel Wissenswertes über den Park, seine Geschichte und Bewohner, über Mythen und Legenden vermitteln.

In close collaboration with Swiss National Park SNP, the Major in Scientific Visualization conducted a project within the environmental education department of SNP. The students of both Majors in Scientific Visualization and Cast developed a new offer for young visitors to the national park — from the conceptual idea to its finished implementation. The fascinating and innovative communication method for families with children combines the use of a digital hiking guide steered by GPS with visual narratives in the form of drawings in a picture book. It focuses on special features which would otherwise remain hidden to visitors.
A family who intends to walk from P1 near Ova Spin via Champlönch to Il Fuorn can pick up a digital guide and a booklet with the audio CD at the national park centre in Zernez.
In 10 different stations on the way interesting stories are told which stand in direct relation to the surroundings and convey many fascinating facts about the park, its history and inhabitants, as well as its myths and legends.

Style & Design

Leitung Head
Prof. Katharina Tietze

Sekretariat Office
Sabine Frei, sabine.frei@zhdk.ch
Renée Flannery,
renee.flannery@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 32 42

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Style & Design
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
Web www.styleanddesign.ch

Preise, Auszeichnung Prizes, Award
ARGE futurafrosch (Sabine Frei / Kornelia Gysel) und DUPLEX Architekten, 1. Preis Architekturwettbewerb für die Baugenossenschaft «mehr als wohnen».
Andrea Mettler, Absolventin 2008, Gender Studies Förderpreis 2008, 3. Platz.
Laura Catrina, Absolventin 2008, Nike Stylist's Own 2009.

Publikationen Publications
Nadja Aebi / Hin Van Tran (Hg.), «der:die:das:»Magazin, Ausgabe A wie Apfel. Zürich 2009. www.derdiedas-magazin.com.
Basil Rogger, Francis Müller und Studierende, «Körperwandel», swissfuture 04/08, Schweizerische Vereinigung für Zukunftsforschung.

Partner Partners
Cabaret Voltaire / Gewerbemuseum Winterthur / Real Time Society / swissfuture

Die Studienvertiefung Style & Design beschäftigt sich im Sinne eines Seismografen für Zukunftsforschung, Designentwicklung und Kommunikation mit gesellschaftlich und ästhetisch relevanten Erneuerungsfaktoren. Das Hauptgewicht liegt in der Recherche und der kritischen Analyse von Trends und Moden und ihrer Umsetzung in Konzepten, Produkten und Inszenierungen. Die Studierenden lernen, aktuelle gesellschaftliche Tendenzen wahrzunehmen, diese zu analysieren und zu kontextualisieren. Sie erlangen eine breit gefächerte kulturelle Bildung im Sinne eines Orientierungs- und Fachwissens und verfügen zum Schluss über eine grosse Palette von Design- und Kommunikationsstrategien sowie das dazugehörige Umsetzungspotential. Aus der Verkettung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft lernen sie, stringente Theorien, Modelle und Szenarien zur Zukunft abzuleiten. Sie können Designprozesse initiieren, moderieren und vermarkten und sind in der Lage, Produkte oder Fragestellungen der Alltagskultur in sinnstiftenden Kontexten zu inszenieren.

Die drei Lehrbereiche von Style & Design:
Trends / Prognosen: vermittelt theoretische und anwendungsorientierte Kenntnisse in den Bereichen Zukunftsforschung und Szenarienbildung in soziologischer, kulturwissenschaftlicher und philosophisch-historischer Hinsicht.
Konzeption / Marketing: bestimmt Gestaltungskriterien und verfolgt avancierte Entwicklungs- und Entwurfsprozesse im Kontext von Design und Markt.
Ereignis / Inszenierung: befasst sich mit der Vermittlung von Design in allen wichtigen Kommunikationsformen wie Presse, Inszenierung / Show, Ausstellung / Display oder Branding.

Die Studienrichtung zielt darauf ab, wache und schnell agierende sowie undogmatisch denkende Persönlichkeiten zu fördern, die im breiten Arbeitsfeld von Design und Kommunikation bewusst und reflektiert Akzente setzen und Netzwerke generieren können. Dies setzt Interesse und Neugier für gesellschaftliche Entwicklungsprozesse, kulturelle Bildung, geschärftes strategisches und antizipatorisches Denken, «seismografische» Sensibilität, Orientierungsvermögen und ein Gespür für Moden voraus.

The Major in Style & Design deals with socially and aesthetically relevant regeneration factors in the sense of a seismo-

graph for future research, design development, and communication. The main emphasis is on the research and critical analysis of trends and fashions and their translation into concepts, products, and stagings. The students learn to perceive, analyse, and contextualise current social trends. They gain a broad cultural education in terms of both background and subject knowledge. They will command a wide range of design and communication strategies as well as the necessary potential for implementation. They learn to derive consistent theories, models, and scenarios for the future from the creation of links between past, present and future. They will be able to initiate, moderate, and market design processes as well as to stage products or issues of everyday culture in meaningful contexts.

The three teaching areas within Style & Design are:
Trends / Prognoses: teaches theoretical and applied knowledge in the areas future research and scenario planning in sociological, cultural, and philosophical-historical aspects.
Conception / Marketing: determines design criteria and follows advanced processes of design and development in the context of design and market.
Event / Staging: deals with the communication of design in all major forms of communication such as media, staging / show, exhibition / display, or branding.

The Major aims to develop keen and decisive personalities and unconventional thinkers who are able to provide intentional and thoughtful impulses and generate networks in the wide professional fields of design and communication. This requires an interest and curiosity in social development processes, cultural knowledge, an acute sense of strategic and anticipatory thinking, "seismographic" sensibility, orientation, and an intuitive sense of trends and fashions.

DADA-Souvenirs →136

Semesterprojekt Semester project
17.02.–13.03.2009

Leitung Head
Bitten Stetter

Vom Cabaret Voltaire ging mit dem Dadaismus eine internationale Kunstrevolution aus. Seit der Neueröffnung 2004 ist es Kultur- und Kultort und die wichtigste Dada-Pilgerstätte weltweit. Die Pilger suchen nach Erinnerungsstücken und Souvenirs, die den Dada-Spirit fassbar machen. Style & De-

Studenten Students
4. Semester

Kooperationspartner
Cooperation partner
Cabaret Voltaire, Zürich

sign bekam die exklusive Chance, solche DADA-Souvenirs zu entwickeln.
Die Studierenden bedienten sich dadaistischer Ausdrucksmitteln wie dem Grotesken, der Ironie und dem Spiel mit Sinn und Unsinn. Nach dem Motto «Unser Kopf ist rund, damit das Denken seine Richtung ändern kann» (Francis Picabia) stand das Transformieren, Experimentieren von und mit Grundmotiven des Dadaismus im Fokus. Diese wurden nach Aktualität und Gesellschaftsrelevanz hinterfragt und neu interpretiert, so dass zeitgeistorientierte und zukunftsweisende Produktserien entstanden sind, die in einer einwöchigen Ausstellung vor Ort gezeigt und juriert wurden. Die besten Souvenirs sind seither im Cabaret Voltaire erhältlich.

It was from the Cabaret Voltaire that Dadaism emerged, and with it an international art revolution. Since its re-opening in 2004 it has become a place of cult and culture, and the foremost Dada pilgrimage destination. The pilgrims want souvenirs and memorial pieces that capture the Dada spirit. Style & Design gained the unique opportunity to develop such DADA souvenirs.
Students used dadaist means of expression such as the grotesque, irony, and a play on sense and non-sense. Francis Picabia's slogan underpinned the focus on transformation and experimentation with the core elements of Dadaism: "The head is round so that thought can change its direction". The core elements were analysed and re-interpreted according to their current social relevance. The result was a zeitgeisty and future-oriented product series which was presented and judged in a week-long exhibition on site. The best souvenirs are now available at the Cabaret Voltaire.

Das nächste grosse Ding The next big thing
→135

Semesterprojekt Semester project
17.03.–20.03.2009
21.04.–08.05.2009

Leitung Head
Holm Friebe

Studenten Students
4. Semester

Das Modul vermittelte das analytische Rüstzeug, um mit dem Raster grundlegender ökonomischer, technologischer und sozialer Trends die Dynamik in einzelnen Märkten und Lebensbereichen zu beschreiben. Produkte, Moden, Werbung, kulturelle und soziale Phänomene wurden als Symptome tiefer gehender gesellschaftlicher Strömungen interpretiert und zu Themenfeldern konzentriert.

An der Schnittstelle von Journalismus, qualitativer Marktforschung und strategischem Planning wurden die Erkenntnisse in ein eigenes Wording übersetzt, grafisch aufbereitet und das so generierte Material in Form von Dossiers verdichtet, die auch strategische Ableitungen und Ansätze für Produktinnovationen enthalten.
Die Trends in diesem Jahr standen zumeist unter dem Einfluss der Wirtschaftskrise: «Paraneua» forscht nach den neuen Ängsten, «Crisistent» beschreibt robuste Strategien im Umgang mit der Krise, «Statussumption» fragt danach, wie sich der Statuskonsum unter den neuen Vorzeichen verändert, «Swap Economies» beleuchtet den Siegeszug von geldlosen Märkten und Austauschplattformen. Aber auch Themen wie säkulare Religionen oder die Vermenschlichung der Haustiere wurden behandelt.

The module provided the theoretical methodology to describe the dynamics of particular markets and areas of life within the framework of fundamental economic, technological, and social trends. Products, fashions, advertising, cultural and social phenomena were interpreted as symptoms of deep social trends and arranged in thematic clusters. The insights at the interface between journalism, qualitative market research, and strategic planning were translated into own wordings and graphic representations. The resulting material was condensed into dossiers containing the strategic implications and approaches to product innovation.
This year's trends were mostly influenced by the economic crisis: "Paraneua" describes new anxieties, "Crisistent" presents robust strategies for dealing with the crisis, "Statusumption" enquires how status consumption changes under these new conditions, "Swap Economies" throws a light on the rise of money-less markets and exchange platforms. But there were also themes such as secular religions or the humanisation of pets.

Visuelle Kommunikation Visual Communication

Leitung Head
Peter Vetter, Prof. David Skopec

Sekretariat Office
Marica Tran, marica.tran@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 32 12

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Visuelle Kommunikation
Zurich University of the Arts
Visual Communication
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
Web http://vvk.zhdk.ch

Auszeichnungen Awards
European Design Award 2009, Goldmedaille Verpackungsdesign: Remo Caminada, Diplom 2006.
Schönste Bücher aus aller Welt, Internationaler Wettbewerb 2009, Ehrendiplom: Julia Ambroschütz und Jeannine Herrmann, beide Diplom 2006.
Eidgenössischer Wettbewerb für Kunst und Architektur 2009, Preisträgerin: Renata Küpfer, Diplom 2002.
Output Wettbewerb, Winners 2009: Julia Kind, Aline Dallo, Tina Stäheli, Kathrin Urban, alle Bachelorabschluss 2009.
Output Wettbewerb, Winners 2009: Marcel Morach, Diplom 2008.
Kunstpreis der Stadt Konstanz: Alex Hanimann, Dozent.

Publikationen Publications
Stephan Kunz (Hg.) / Alex Hanimann, «HXECKFAMB». Verlag für moderne Kunst, Nürnberg 2009.
Zürcher Hochschule der Künste,Visuelle Kommunikation, Rudolf Barmettler, David Skopec (Hg.), «Ein und Alles». Verlag ZHdK, Visuelle Kommunikation, Zürich 2009.
Breyer Johannes, Gächter Manuel, «Projekt Achtundzwanzig». In: IDPURE magazine, Nr. 19, S. 83. Morges, Schweiz 2009.

Produktionen Productions
Alex Hanimann, Ausstellung «Conceptual Games». Retrospektive Aargauer Kunsthaus. Januar bis Mai 2009.
Prof. David Skopec, Vortrag «Informationsdesign an der ZHdK». ZNACZY SIE, Krakau, Polen. 30.03.2009.

Die visuelle Kommunikation mit ihren Darstellungsmitteln prägt unsere Kultur und unser Weltbild. Organisationsstrukturen und Informationssysteme, Inszenierungen, Diagramme und Marken spiegeln unser Leben, Denken und Empfinden. Sie eröffnen Zugänge und fördern die Verständlichkeit unserer Welt. Daran orientieren wir uns und daraus ergeben sich vielfältige Tätigkeitsfelder und Problemkreise. Die Studienvertiefung Visuelle Kommunikation widmet sich kommunikativen und gestalterischen Fragestellungen im Kontext von Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur unter Einsatz von analogen und digitalen Medien. Das Studienprogramm befähigt, die Dimensionen komplexer Kommunikationsvorgänge zu durchschauen und soziokulturelle Zusammenhänge zu verstehen. Durch den intensiven Dialog zwischen analytischer Sichtweise und praktischer Visualisierung, dem im Zusammenspiel der Fächer und Themen grosse Aufmerksamkeit zukommt, erschliessen sich die bestimmenden Aspekte der Visuellen Kommunikation wie Typographie, Typedesign, Grafikdesign, Photographie, Zeichenbildung, Animation sowie die Schwerpunkte Editorial Design, Information Design und Corporate Design.

Unsere Ziele:
Kommunikation als zentrales Ziel zu verstehen und dieses als beständiges Qualitätskriterium zu manifestieren. Neue Wege in der Visuellen Kommunikation zu gehen und so an der Erschliessung neuer Arbeitsfelder der Gestaltung mitzuwirken. Entwicklung von visuellen Ausdrucksformen, die nachhaltig die mediale Wahrnehmung beeinflussen und wirtschaftliche wie kulturgesellschaftliche Relevanz haben.

Visual communication and its means of representation shape our culture and worldview. Organisational structures and information systems, stagings, diagrams and brands mirror our lives, thoughts, and sensations. They give access to the world, making it more intelligible and providing us with orientation. A wide range of professional fields and issues arise from it. The Major in Visual Communication deals with questions of communication and design in the context of business, science, and culture, using analogue and digital media. The course of studies enables students to understand the dimensions of complex processes of communication as well as socio-cultural phenomena. The intense dialogue between ana-

Prof. David Skopec, Irene Stutz, Ausstellung zu Lehre und Praxis mit Workshop in Cieszyn, Polen. 02.04.–10.05.2009.
Julia Marti, Sommerillustrationen für «Das Magazin». Juli/August 2009.
Durchführung der Gestaltungsjury «Geschäftsberichte-Rating». Juli 2009.
Jonas Hegi,Kommunikationsmittel «Festival der Künste». ZHdK 2009.

Forschungsprojekte
Research projects
«Iconicity». Prof. David Skopec, Kompendium der visuellen Abstraktion im Kontext der Informationsgestaltung.
«Ernst Keller». Peter Vetter, Meike Eckstein, Aufarbeitung Kellers didaktischer Pionierarbeit an der Kunstgewerbeschule Zürich.

lytical perspective and practical visualization, which is strongly emphasised in the interplay between subjects and topics, is the key to understanding crucial aspects of visual communication such as typography, type design, graphic design, photography, symbol design, animation as well as the core areas editorial design, information design, and corporate design.

Our aims are:
to understand communication as the central aim and manifest this as a constant quality standard; to seek out new paths in visual communication and thus contribute to the creation of new areas of professional activity in design; to develop visual means of expression with a sustainable impact on media perception and economical as well as cultural relevance.

Bachelor Thesis: Dialogische Theorie
Dialogue Theory →139

Theoriearbeiten Theory Projects
Januar–März 2009

Leitung Head
Dr. Alexandra Stäheli, Margarete von Lupin

Studenten Students
Aline Dallo, Stephanie Degasperi, Janine Durot, Christian Flepp, Nicole Haller, Florian Jakober, Julia Kind, Claudia Klat, Tiina Kosonen, Dafi Kühne, Alexandra Lerch, Jeannine Moser, Murezi Michael, Tina Stäheli, Sara Streule, Kathrin Urban, Lisa Weiss, Judith Wolf, Michael Zehnder

Theoriebildung sowie die Kenntnis aktuell wirksamer Paradigmen und Ideologien sind für die Visuelle Kommunikation höchst relevant. Theorien stellen die Wirklichkeit modellhaft und in sich schlüssig dar. Das legt schon die Herleitung des Begriffs aus theoría, griech. «Anschauung, Überlegung, Einsicht» nahe. Nicht nur die Beschreibungs- und Erklärungsmodelle aus den eigenen Bereichen des Designs, sondern auch aus anderen Disziplinen und Wissenschaften machen die in Aufgabenstellungen angelegten Zusammenhänge unterschiedlich zugriffsfähig. Um vorhandene Beziehungen zu entdecken und neue herzustellen, ist ein wissenschaftliches Vorgehen die von uns gewählte Option — aus Neugier. In den theoretischen Arbeiten wird die strukturierte, methodisch stringente Untersuchung als Auseinandersetzung mit anderen Positionen eingeübt. Das spiegeln die Bachelor Thesis-Theoriearbeiten (Abschluss 2009) wider und veranschaulichen den Bezug zur Praxis. Kontrastreiches Argumentieren ermöglicht eine aufgeklärte, engagierte und verantwortungsvolle Haltung, in welcher die Bachelanden unterstützt werden, gesellschaftliche Bezüge und Interessenlagen des Auftrags so wie Distanznahme zur Analyse des eigenen Schaffens in die Arbeitsprozesse einzubeziehen.

Theory construction as well as knowledge of current paradigms and ideologies are highly relevant for Visual Communi-

cation. Theories are consistent models of reality, as indicated by the origin of the term from theoría, the Greek word for "view, consideration, insight". The models of description and explanation not only in the field of design but also in other disciplines and sciences provide various forms of access to the phenomena and relationships implied in different approaches. We chose a scientific approach as our option to discover existing relationships and to create new ones — out of curiosity. The theoretical projects are exercises in structured and methodically consistent investigation and dialogue with other positions. The Bachelor thesis projects (class of 2009) represent this approach and manifest the relationship to practice. Contrasting arguments enable an elightened, committed and responsible attitude in which graduates are supported in integrating social aspects and client interests as well as a distance to their own creative work into the process.

Signaletik Schulthesspark Alterszentrum Hottingen Signage and wayfinding system for the old people's home Schulthesspark, Hottingen →140

Semesterprojekt, Informationsdesign Semester project, Information Design
16.09.–15.10.2008

Ausführung Realization
Oktober – Dezember 2008

Leitung Head
Prof. David Skopec, Peter Vetter

Assistentin Assistant
Irene Stutz

Beteiligte Participants
Aline Dallo, Julia Kind, Tina Stäheli, Kathrin Urban, 5. Semester

Auftraggeber Project initiator
Alterszentrum Hottingen, Zürich

Das Aufhängen eines Bildes symbolisiert die Inbesitznahme des Raumes und ermöglicht einen persönlichen Ausdruck, welcher einen Raum zu einem Wohnraum macht. Fünf Gruppen von Studierenden entwickelten während eines Informationsdesign-Projekts in der Vertiefung Visuelle Kommunikation ein Signaletik-Konzept für den Neubau Schulthesspark im Alterszentrum Hottingen. Das Gewinnerinnen-Team hat sich von der Innenarchitektur sowie der Funktion des Hauses inspirieren lassen, der Mischung zwischen öffentlichem und Wohn-Raum als Herausforderung immer bewusst. Die signaletischen Massnahmen werden mit bereits verwendetem Eichenholz und in bekannter Formensprache eines Rahmens (bei Wohnungseingängen und Innenfenstern verwendet) umgesetzt. Sie ermöglichen einerseits die Orientierung für Besucher und übernehmen dank der pro Geschoss unterschiedlichen Anordnung gleichzeitig die Funktion von Landmarken für Bewohnerinnen und Mitarbeiter. Die Charakterzüge der Innenarchitektur heraus zu filtern und über die Signaletik zu betonen, steigert die Qualität der Räume hier merklich.

Hanging a picture symbolises taking ownership of a space and enables personal expression, all of which helps to transform a space into a living space. Five groups of students developed a signage and wayfinding concept for the new build Schulthesspark in the old people's home Hottingen in the context of an information design project within the Major in Visual Communication. The winning team was inspired by the interior architecture and the functions of the house, conscious of the challenge presented by the mixture of public space and private living space. The signage interventions are implemented with the oak wood already used elsewhere in the building as well as with the established formal language of the space (particularly in entrances to appartments and interior windows). They provide orientation for visitors while at the same time functioning as landmarks for residents and staff through different arrangements on each floor. Focusing on the specific features of the interior architecture and emphasising the wayfinding function represents a perceptible improvement in spatial quality.

Master Studiengänge
Master of Arts in Design

Leitung Head
Prof. Michael Krohn

Assistentin Assistant
Karin Zindel, karin.zindel@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 32 37

Sekretariat Office
Chahna Gottet,
chahna.gottet@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 32 36

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Master of Arts in Design
Ausstellungsstrasse 60
Postfach, CH–8031 Zürich
Web http://master.design.zhdk.ch

Partner Partners
BMW / EMPA / Universität Zürich / ETH Zürich / EPFL Lausanne / Universität St. Gallen / Schweizer Fernsehen / Avenir Suisse / Paul Scherrer Institut / Max Planck Institut für evolutionäre Anthropologie Leipzig / Technische Universität München / Institut für Design und Technologie IDT, ZHdK / Institut Design2context D2c, ZHdK / Swiss Design Institute for Finance and Banking SDFB, ZHdK / Interbrand AG / Stiftung Pro Kloster St. Johann, Müstair

Am 10. Februar 2009 konnten wir 38 Studierende zum ersten Jahrgang des Masterstudienganges in Design an der Zürcher Hochschule der Künste begrüssen. War der Weg zur Bewilligung mühsam, die Konzeptarbeit aufwendig und Vorbereitungen, inklusive Bezug neuer Räumlichkeiten, intensiv, so wurden wir durch die hohe Anzahl ausgezeichneter Bewerbungen, aus denen wir die geeignetsten Kandidatinnen und Kandidaten auswählen konnten, belohnt.

Im Laufe des ersten Semesters zeigte sich, dass die angestrebten hohen Anforderungen des Masterstudienganges, die zum Standard werden sollen, sowohl die Dozierenden wie auch die Studierenden stark forderten. Forschungsorientierung mit einer hohen fachlichen Kompetenz zu verbinden, bedeutete für jeden Studierenden, die eigene Masterarbeit mit einem vielperspektivischen Engagement voranzutreiben; nebst den eigentlichen disziplinären Themen müssen auch Forschungsziele und möglicherweise externe Partner definiert werden. Nun wird auch offensichtlich, dass der Master einen grossen Unterschied zum Bachelorstudium bedeutet und nicht als eine fortsetzende fachliche Vertiefung verstanden werden kann. Die vermittelten Kompetenzen in den Minorfeldern «Forschung», «Vermittlung» und «Produktion», in Verbindung mit dem individuellen Masterprojekt, zielen aufbauend auf eigenen Erfahrungen und Kenntnissen auf eine gesamtheitliche Mehrqualifikation. Gestalterpersönlichkeiten mit einem innovativen Horizont erreichen damit Positionen, die sich deutlich von den im Bachelor vermittelten Tätigkeiten unterscheiden.

Inhaltlich deckt der Masterstudiengang Design fünf «Fields of Excellence» (Kompetenzfelder) ab: Kommunikation, Produkt, Ereignis, Trends und Interaktion. Diese können einzeln, in thematischer Fokussierung, oder in Ergänzung zueinander studiert werden. Der Masterstudiengang steht in enger Kooperationen mit Partnern aus Forschung und Wirtschaft, deren Themen und Projekte in das Studium einfliessen können. Die Masterabsolventen der ZHdK werden befähigt sein, in der Designwirtschaft führende Positionen einzunehmen bzw. als Unternehmer tätig zu sein, in der Forschung zu arbeiten oder auch Dritten Designthemen zu vermitteln.

Mit einem Kolloquium wurden die Arbeiten des ersten Semesters gemeinsam abgeschlossen, Stärken und Schwächen erkannt. Die so vorbereiteten Themen werden nun im nächsten Semester ausgearbeitet und im dritten Semester dann in der Masterthesis verdichtet und ausgestellt. Wir freuen uns darauf!

On 10th February 2009 we were privileged to welcome the first 38 students to start on the new Master's Programme in Design at the Zurich University of the Arts. Although the journey towards achieving the required permissions was arduous, the conceptual planning extensive, and the preparations, including the move into new facilities, intense, we were rewarded with a high number of excellent applicants from whom to select the most appropriate candidates.

It became evident during the first semester that the intended high standards of the Master's Programme, which were meant to set the benchmark for future programmes, provided a challenge for both lecturers and students. Combining a research focus with high professional competence means that students need to progress their Master's thesis with a multiperspective commitment; alongside the topics that fall within the discipline itself, other research aims and possible external partners need to be defined. It has become clear that there is a big difference between the Master's and the Bachelor's programme, which goes beyond just a continuation with more depth within the same professional field. The competences that are taught in the minor subjects "Research", "Communication", and "Production" lead to a holistic and multiple qualification on the basis of individual experience and expertise. This will enable design personalities with an innovative horizon to reach positions that are clearly distinct from the capacities acquired on the Bachelor's programme.

In terms of content the Master's Programme in Design covers five "Fields of Excellence": Communication, Product, Event, Trends, and Interaction. These can be studied individually, with a thematic focus, or in conjunction. The Master's programme has strong collaborative ties with partners in research and business, whose topics and projects may have an impact on the programme of studies. The Master's graduates of the Zurich University of the Arts will be capable of playing leading and entrepreneurial roles in the design industry, to work in research, or to communicate design issues to third parties.

The first semester projects were concluded with a colloquium to identify strengths and weaknesses. On the basis of this preparation the topics will now be worked out in further detail during the next semester before they are condensed into a Master's thesis in the third semester and subsequently exhibited. We look forward to what comes next!

Design2context

Forschungsinstitut
Research Institut

Leitung Head
Prof. Dr. h.c. Ruedi Baur

Kontakt Contact
info.design2context@zhdk.ch
Telefon Phone +41 43 446 62 02

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Zurich University of the Arts
Design2context
Institut für Designforschung
Hafnerstrasse 39
Postfach, CH–8031 Zürich
Web www.design2context.ch

Partner (Auswahl)
Partners (Selection)
Ecole Nationale des Arts Décoratifs, Paris / Carolin Emcke, freie internationale Reporterin, Berlin / ETH Zürich / IfG Ulm / KHOJ International-Artists Association, New Delhi, Indien / KISD, Prof. Dr. Michael Erlhoff, Prof. Dr. Uta Brandes, Köln / Frank Berberich (Hg.), Lettre International, Berlin / Luxun Akademie, Shenjang, ChinaCAFA, Peking / Universität Bozen, Prof. Hans Höger / Université Laval, Quebec, Kanada / Universität Zürich, Kunsthistorisches Institut, Prof. Dr. Philip Ursprung / u.a.

Publikationen Publications
Ruedi Baur, Margarete von Lupin, u.a., «Meine, deine schönste Stadt der Welt — Merkmale urbaner Lebensqualität». Lars Müller Publishers, 2009.
Ulrike Felsing, «Dynamische Erscheinungsbilder». Lars Müller Publishers, 2009.
Ruedi Baur, Stefanie-Vera Kockot, Clemens Bellut, Andrea Gleiniger (Hg.), «Orientierung/Desorientierung 2». Lars Müller Publishers, 2009.
Evert Ypma (contributing editor), u.a., «Volume #19 Architecture of Hope». Ein Projekt von Archis Amsterdam, AMO Rotterdam, C-Lab New York und Design2context, Multiplicity & Visual Identities, Zürcher Hochschule der Künste, 2009.

Design2context ist das Institut für Designforschung an der Zürcher Hochschule der Künste. Das Institut entwickelt und praktiziert ein internationales, partnerschaftliches Forschungskonzept für die Disziplin des Designs. Dabei ist bereits die methodische Frage, was Designforschung sein kann, ein massgebliches Leitmotiv, das die praktische Forschungstätigkeit in allen konkreten Realisierungen begleitet. Durch reflexive und entwerfende Einbindung des Designs in die gesellschaftlichen, historischen, wissenschaftlichen und künstlerischen Kontexte exploriert das Institut Grundlagen für eine glaubwürdige, kritische Haltung in der konkreten Designpraxis, eine Haltung, die sich an der Frage nach dem Menschen orientiert. Das Institut ist weltweit mit Institutionen und Kollegen z.B. in Kanada, Frankreich, China, Deutschland und den Niederlanden eng verbunden.

Design2context praktiziert in Forschung, Lehre und Beratung folgende zentrale inhaltliche Ausprägungen: Die Schrift der Gesellschaft / Orientierung, Information, Navigation / Bild und Sprache / Designsoziologie / Identität und Differenz / Der Raum des Öffentlichen.

Das Institut setzt diese Schwerpunkte in folgenden Tätigkeitsfeldern um: Institutsforschungen zu den Schwerpunktthemen / Anwendungsbezogene, auf Drittmittel orientierte Einzelprojekte / Kooperationen mit Forschungsprojekten aus dem Departement / Veranstaltungen zur Diskussion von Forschungsbeiträgen aus internationalen Kontexten / Postgraduierten-Programme zur Bildung einer jungen Forschergeneration und zur transdisziplinären Kontextbildung / Lehrbeiträge im Departement / Berateraufträge für öffentliche und privatwirtschaftliche Auftraggeber.

Aktuelle Forschungsprojekte: «Die Sehn-Sucht nach Authentizität». Gefördert durch SNF (DORE). Forschungsleiter Imanuel Schipper / «Civic City». Forschungsleiter Ruedi Baur, Jesko Fezer / «Imagine Peace!». Forschungsleiter Ruedi Baur, Stefanie-Vera Kockot, Monya Pletsch / «Koexistenz der Zeichen». Gefördert durch Pro Helvetia. Forschungsleiter Ruedi Baur, Clemens Bellut, Ulrike Felsing / «Designsoziologie». Forschungsleiterin Stefanie-Vera Kockot / «Bezeichnen, Zeigen und Deuten». Forschungsleiter Clemens Bellut / «Corporate

Nomination
Forschungsprojekt «Repeat-Repeat» von Judith Hess (aus dem Postgraduierten-Programm MAS Design Culture hervorgegangen), nominiert für den «Design Preis Schweiz — 2009»

Identity in heterogenen Gesellschaften». Forschungsleiter Evert Ypma.

Aktuelle Forschungskolloquien und Postgraduierten-Programme (FS 2009 und HS 2009/2010): «MAS Design Culture. Designforschung im Kontext von Wissenschaft und Gesellschaft». Leitung: Ruedi Baur, Stefanie-Vera Kockot, Clemens Bellut; Kooperation: André Vladimir Heiz / «CAS Civic City». 2009/2010. Leitung: Ruedi Baur, Miguel Robles-Duran /«CAS Multiplicity and Visual Identities: Trust». 2009/2010. Leitung: Evert Ypma.

Design2context is the institute for design research at the Zurich University of the Arts. The institute develops and implements an international collaborative research concept for the discipline of design. The methodological question of the nature of design research itself forms an important theme that accompanies the practical research activities in all their specific manifestations. The institute reflectively and productively embeds design in its social, historical, academic, and artistic contexts in order to explore the basis for a credible and critical attitude in the practice of design — an attitude focused on the human being at its core. The institute maintains close ties with institutions and colleagues globally, e.g. in Canada, France, China, Germany, and the Netherlands.

Design2context practices the following core themes in research, teaching, and consultancy: The Script of Society / Orientation, Information, Navigation / Image and Language / Design Sociology / Identity and Difference / The Space of the Public.

The institute implements these core themes in the following operational activities: institute research on the core themes / individual projects focused on applied research and external funding / collaboration with research projects from within the department / events to discuss research contributions from the international arena / postgraduate programme for the education of a generation of young researchers and the creation of transdisciplinary contexts / teaching within the department / consultancy for public and private clients.

Current research projects: "The longing for authenticity". Sponsored by SNF (DORE). Research Director Imanuel Schipper / "Civic City". Research Director Ruedi Baur, Jesko Fezer /

"Imagine Peace!". Research Director Ruedi Baur, Stefanie-Vera Kockot, Monya Pletsch / "Co-existence of Signs". Sponsored by Pro Helvetia. Research Director Ruedi Baur, Clemens Bellut, Ulrike Felsing / "Design Sociology". Research Director Stefanie-Vera Kockot / "Naming, Indicating, Interpreting". Research Director Clemens Bellut / "Corporate Identity in heterogeneous societies". Research Director Evert Ypma.

Current research colloquia and postgraduate programme (FS 2009 and HS 2009/2010): "MAS Design Culture. Design research in the context of science and society". Director: Ruedi Baur, Stefanie-Vera Kockot, Clemens Bellut; Collaboration: André Vladimir Heiz / "CAS Civic City". Director: Ruedi Baur, Miguel Robles-Duran / "CAS Multiplicity and Visual Identities: Trust". Director: Evert Ypma.

Civic City Research →142

Forschungsprojekt
Research project
Design for the Post-Neoliberal City. The Visual Communication of New Social Spaces

Leitung Head
Prof. Ruedi Baur, Dipl. Ing. Jesko Fezer

Forschungskooperationen
Research Cooperations
Stadt Zürich, Stadtentwicklung / Swiss Graphic Designers / Merz Akademie, Stuttgart / MIT Visual Arts Programm, Cambridge

Web www.civic-city-zhdk.ch

Design spielt für die Gestaltung städtischen Raums eine zunehmend wichtige Rolle. Dieser besteht längst nicht mehr nur aus Bauwerken, Strassen, Plätzen und Grünflächen. Texte und Bilder im Stadtraum, Imagekampagnen, Street Art, Leitsysteme, temporäre Inszenierungen, Prozess- und Dialogdesign, kartografische Darstellungen wirken ebenso wie Schilder, Stadtmöblierungen, Infrastrukturen oder Fassadengestaltungen auf das Nutzen, Erleben und Wahrnehmen der Stadt.

Die Städte und ihr Design bauten weltweit auf den Paradigmen der marktförmigen Entwicklung auf und wurden als strategische Räume neoliberaler Restrukturierungen angesehen. Inzwischen treten aber die negativen Auswirkungen des übermächtigen Primats ökonomischer Logiken in Politik und Alltag und die damit verbundene Depolitisierung städtischer Praxen offen zutage. Es scheint an der Zeit, die Rolle des Designs neu zu bestimmen und aktiv zu werden. Das Civic City Forschungsprojekt «Design for the Post-Neoliberal City» sucht daher nach Möglichkeiten des Designs einer neuen sozialen Stadt.

Gerade in der Disziplin des Designs liegen unerforschte Potentiale, eine intentionale Gestaltung von Raum zu entwickeln.

Das emanzipative Versprechen der Gestaltung könnte vor dem Hintergrund des Dramas der Stadt eine konkrete Erneuerung erfahren. Denn wie Bruno Latour es fasst, ist das «kleine Wort Design» gerade mit seiner Vagheit in der Lage, der Wirklichkeit eine ethische Dimension hinzu zu fügen. Es könne sich nicht hinter vermeintlichen Tatsachen verstecken, sondern treffe (politische) Wertungen, die immer auch verhandelbar blieben. Vor dem Bezugspunkt der Stadt als Prozess und Alltag — als konkrete Dimension der Wirklichkeit — könnte sich das Design neu reflektieren: Was ist die Rolle der Visuellen Kommunikation bei der Produktion von Raum? Kann sie ein strategisches Werkzeug werden, das in seinem politischen und sozialen Charakter wesentlich zu einer neuen Stadt beiträgt? Liegt gar gerade in der grafischen Gestaltung und der visuellen Repräsentation des Städtischen ein Zugang, auf den ideologischen Trümmern der bestehenden Städte alternative oder utopische Orte zu schaffen?

Design plays an increasingly important role in shaping urban space. Such urban space is no longer comprised only of buildings, streets, squares, and green spaces. Equally, texts and images in urban space, image campaigns, street art, guidance systems, temporary stagings, process and dialogue design, cartographical representations as well as signage, urban furniture, infrastructures, or the design of elevations have an important impact on the use, experience, and perception of a city.

Around the globe, the city and its design are based on the paradigms of market development and have been regarded as strategic spaces of neoliberal restructuring. But by now the negative impact of the overwhelming primacy of economic logic in politics and everyday life and the corresponding depoliticisation of urban practices has become manifest. It is time to re-define the role of design and take an active stance. The Civic City research project "Design for the Post-Neoliberal City" explores possibilities of design in a new social city.

The discipline of design in particular has unexplored potential to develop an intentional creation of space. The emancipatory promise of design could experience a specific renewal against the background of the drama of the city. The "little word design" — to borrow an argument from Bruno Latour — has the capacity, exactly by virtue of its vagueness, to add an ethical dimension to reality: it cannot hide behind presumed

facts but must make (political) value judgements, which are always open to negotiation. The reference point of the city as a process and everyday phenomenon — as a concrete dimension of reality — could enable design to reflect upon itself: What is the role of visual communication in the production of space? Can it become a new strategic tool to make an essential contribution to a new city through its political and social nature? Could perhaps graphic design and the visual representation of urban reality even provide an approach to creating alternative or utopian places on the ideological ruins of existing cities?

Institut Design und Technologie
Institute Design and Technology

Forschungsinstitut
Research Institute

Leitung Head
Prof. Dr. Gerhard Blechinger

Telefon Phone +41 43 446 20 12
Sekretariat Office
Christine Domkowski Besson,
christine.domkowski@zhdk.ch

Adresse Address
Zürcher Hochschule der Künste
Institut Design und Technolgie
Zurich University of the Arts
Institute Design and Technology
Limmatstrasse 45/47
Postfach, CH–8031 Zürich
Web http://idt.zhdk.ch

MAS Szenografie
MAS Scenography

Leitung Head
Prof. Lawrence Wallen,
Dipl. Arch. Stephan Trüby

Doktoratsprogramm Szenografie
Doctoral Programme Scenography

Leitung Head
Prof. Dr. Thea Brejzek

Telefon Phone +41 443 446 62 05
Sekretariat Office
Alexandra Carambellas
alexandra.carambellas@zhdk.ch

Web http://sceno.zhdk.ch

"Trace — Transmission in Rhetorics, Arts and Cultural Evolution"
A Series by the Zurich University of the Arts

Kontakt Contact
Christine Domkowski Besson,
christine.domkowski@zhdk.ch
Telefon Phone +41 443 446 20 12

Projektleiter Project Manager
Prof. Heiner Mühlmann

Herausgeber Editor
Prof. Dr. Gerhard Blechinger

Das Institut für Design und Technologie steht für Forschung im Design an der Schnittstelle zu technologischen Innovationen, Medientechnologien und Grundlagenforschung. In enger Kooperation mit der Industrie arbeiten wir weiter an den Schwerpunkten Crossmedia, Farb-Licht Forschung und, neu, mit dem KTI Forschungsprojekt Dukta am Thema Innovationen im Kontext von Design und Holzbearbeitungstechnologie. Unsere Grundlagenforschung verbindet erfolgreich Design und Hirnforschung. Der Master of Advanced Studies (MAS) und das Doktoratsprogramm in Kooperation mit der Universität Wien in Szenografie sind erfolgreich im internationalen Kontext tätig. Die Verbindung von Forschung und Lehre ist ein zentrales Anliegen des IDT. Beispiele dafür sind der Kurs Forschungsmanagement und das Coaching 19 forschungsorientierter Arbeiten im Master Design von Vannotti/Michel. Das Institut ist allen Lehrenden innerhalb und außerhalb des Departements verlässlicher Ansprechpartner in ihren Fragen rund um die Forschung an der Schnittstelle von Design und Technologieentwicklung.

Im Jahr 2009 wurden zwei große Forschungsprojekte erfolgreich abgeschlossen. Das KTI Projekt Multidimensional Interactive Storytelling mit den Wirtschaftspartnern Swisscom und Lucent-Alcatel mündete in eine crossmediale Kampagne für die Versicherung Mobiliar und wurde ein international beachteter Erfolg. Wir haben Gründe zu glauben, dass das Thema Crossmedia den Nerv der Zeit trifft, deshalb sind weitere Projekte in Vorbereitung.

Das Farb-Licht Zentrum ist international erfolgreich mit seinen Ansätzen einer eigenständigen Farb-Licht Lehre und hat mit dem abgeschlossen KTI Projekt LED-ColourLab Maßstäbe gesetzt, die in Ausstellungen und Publikationen dokumentiert sind. Forschende des Farb-Licht Zentrums wurden in internationale Fachgremien als Experten berufen und planen mit der «Association International of Colour» den «Kongress Interaction of Colour and Light» im Sommer 2011. Die schweizerische Kulturvertretung Swissnex in San Francisco hat Vertreter des Teams zu einer Vortragsreihe in die USA eingeladen und vernetzt es mit den dort führenden Experten aus den Bereichen Farbforschung und Lichttechnologie.

Kollaborationen Collaborations
Board of International Research in Design (BIRD) / Design Forschungskommission der DKKD / Design Research Association / Hochschule Bremen / Korean German Institute of Technology, Seoul / Norwegian Theatre Academy, Student Workshop / Public Space, Fredrikstad / Prague Quadrennial for Performance Design and Space, Prague / Swiss Design Network / University of Technology, Sydney / University of Vienna / Vilnius Art Academy / Vilnius European Cultural Capital 2009

Publikationen Publications
Thea Brejzek, «Artists Presentation and DVD». In: Allegue, Ludivine, Jones, Simon, Kershaw, Baz and Piccini, Angela (eds) Practice-as-Research: In Performance and Screen, London, Palgrave Macmillan 2009.
Thea Brejzek, Wolfgang Greisenegger, Lawrence Wallen (Hg./Ed.), «Monitoring Scenography 2: Raum und Wahrheit / Space and Truth». A Series on Scenography by the Zurich University of the Arts 2009.
Gerhard Blechinger (Hg./Ed.), «Theory of the Post-War Periods. Observations on Franco-German relations since 1945». «Trace», Springer Wien New York 2009.
Gerhard Blechinger (Hg./Ed.), «White and Black Posthumanism. After Consciousness and the Unconscious». «Trace», Springer Wien New York 2009.
Gerhard Blechinger, Ilan Oppenheim, Heiner Mühlmann, Ian W. Mothersill, Peter Hilfiker, Hennric Jokeit, Martin Kurthen, Günter Krämer and Thomas Grunwald, «Brain Electrical Responses to High- and Low-Ranking Buildings». In: Clinical EEG Official Journal of the EEG and Clinical Neuroscience Society (ECNS), 805 W. Liberty Dr., Wheaton, USA 2009.
Gui Bonsiepe, «Entwurfskultur und Gesellschaft, Gestalten zwischen Zentrum und Peripherie». Schriften zur Gestaltung, Zürcher Hochschule der Künste, Ralf Michel, Jacqueline Otten, Hans-Peter Schwarz (Hg.), Birkhäuser Basel 2009.

Mit dem KTI Projekt «Dukta» eröffnet sich im IDT ein neuer Forschungsschwerpunkt. Serge Lunin und Christian Kuhn haben ein völlig neues Verfahren der Holzbearbeitung entwickelt, mit einem Patent abgesichert und mit Hilfe von Ralf Michel die Weiterentwicklung im kommerziellen Kontext in ein Forschungsprojekt mit namhaften Partnern überführt. Erstmals wird dabei an unserer Hochschule mit der führenden Institution im Bereich der Holzbearbeitung, der Fachhochschule Bern, Abteilung Architektur, Holz und Bau, gemeinsam geforscht. Zusammen mit Partnern der Hochschule Bremen, Abteilung Schiffbau und Meerestechnik sowie einem international führenden Konstruktionsbüro wurde ein neuartiges Konzept für den Personenschiffsverkehr entwickelt.

Zum ersten Mal hat im Jahr 2009 eine designtheoretische Frage zu einer hirnphysiologischen Untersuchung geführt und wurde daraufhin in einer naturwissenschaftlichen Zeitschrift publiziert. Das Forschungsteam «Trace» (IDT und Epilepsiezentrum Zürich) ist damit einen grossen Schritt weitergekommen in seiner langjährigen Zusammenarbeit, denn die Rückkopplung in die Designpraxis erscheint derzeit in greifbare Nähe gerückt.

Master of Advanced Studies Szenografie:

Im Postgraduiertenprogramm MAS des IDT wird Szenografie als kulturelle Praxis und Theorie der Gestaltung performativer Räume in den Bereichen und an der Schnittstelle von Architektur, Theater, Ausstellung und Medien (Medialität) verstanden. In der Betonung des Prozesshaften, Ereignishaften und Gemachten verbinden sich ehemals getrennte gestalterische Genres von Design über Architektur, Theater, Ausstellung, Messe und Museum zu inszenatorischen Gesten von Räumlichkeit.

Der Studiengang ist als transdisziplinäres Forschungslabor aufgebaut, das tradierte Formen der Wahrnehmung, Gestaltung und Repräsentation von Räumen auch im Kontext medialer Vernetzung aufbricht und neu formuliert. Eine internationale Studierendengruppe aus rund 15 Designerinnen, Künstlern und Architektinnen entwickelte 2009 individuelle und kollektive Projekte im Rahmen ihrer Diplomarbeiten: Interkulturelle und politisch-soziale szenografische Positionen stellten

Symposium
Thea Brejzek, Wolfgang Greisenegger, Lawrence Wallen (Conveners), «Monitoring Scenography 3: Space and Desire/Raum und Begehren». Zürcher Hochschule der Künste, Oktober 2009, Unterstützung durch SNF DORE, in Kooperation mit Prague Quadrennial EU

Projekt Project
Lawrence Wallen, Mediated Scenography, «De los afectos», Kooperation mit Lanònima Imperial, Festival de Barcelona Grec & Mercat de les Flors, Barcelona, Juli 2009

in ihren Diplomprojekten u.a. die deutsche Grafikdesignerin und Bühnenbildnerin Julia Rommel mit einer performativen Forschungsarbeit zu «Zwischenräumen» sowie die portugiesische Bühnenbildnerin Carolina Espirito Santo mit ihrem multimedialen Projekt «The Books of Buchs» vor. Drei Absolventinnen des Jahrgangs 2007–2009, Sharon Feder (Kanada), Julia Rommel (Deutschland) und Carolina Espirito Santo (Portugal) nehmen zum Herbstsemester 2009/10 das Doktoratsstudium Szenografie an der Zürcher Hochschule der Künste auf.

The Institute for Design and Technology represents research in design at the interface between technological innovation, media technologies, and pure research. In close collaboration with the industry we further develop the core areas cross-media, colour-light research, and recently with the KTI research project Dukta the notion of innovation in the context of design and wood processing technology. Our pure research successfully combines design and brain research. The Master of Advanced Studies (MAS) and the doctoral programme in Scenography in collaboration with the University of Vienna are successful in the international arena. The combination of research and teaching is an important emphasis at the IDT. Examples include the course in research management and the coaching programme of 19 research oriented projects in Master Design by Vannotti/Michel. The institute is a reliable partner for lecturers from within and outside the department in all questions relating to research at the interface between design and technology development. The KTI project Multidimensional Interactive Storytelling with industry partners Swisscom und Lucent-Alcatel led to a cross-media campaign for the insurer Mobiliar and became an international success story. We have reason to believe that the notion of cross-media hits a nerve with the zeitgeist, and thus further projects are in preparation.

The colour-light centre enjoys international success with its approaches to an independent colour-light theory, setting a new benchmark with the completed KTI project LED-Colour-Lab, documented in exhibitions and publications. Researchers from the colour-light centre have been invited to act as experts on international professional panels and together with the "Association International of Colour" are planning the congress on "Interaction of Colour and Light" in the summer of 2011. The Swiss cultural embassy Swissnex in San Francisco

has invited representatives of the team to a lecture series in the US, linking them with the leading experts in the area of colour research and light technology.

The KTI project "Dukta" opens a completely new research area for the IDT. Serge Lunin and Christian Kuhn have developed a completely new method of wood processing, underpinned by a patent, transferring the further commercial development into a research project with well-known partners and support from Ralf Michel. Conducting a research project in collaboration with the leading institution in the area of wood processing, the Department for Architecture, Wood, and Construction at the Fachhochschule Bern, is a first for our University.

Together with partners from the University of Bremen, Department for Shipbuilding and Maritime Technology, as well as an international construction firm we developed a new concept for passenger navigation.

2009 was the first time that a question of design theory led to a research project in brain physiology, which was subsequently published in a scientific journal. The research team TRACE (IDT and Centre for Epilepsy Zurich) made a big step forward in their collaboration as a feedback into the practice of design now appears within reach.

Master of Advanced Studies Scenography:

The postgraduate programme MAS at the IDT understands scenography as a cultural practice and theory of the design of performative spaces in the areas and at the interfaces between architecture, theatre, exhibition, and media. The emphasis on process, event, and construction connects the formerly separated design genres of design, architecture, theatre, exhibition, trade show, and museum in the notion of a spatial gesture of staging.

The Major is structured as a transdisciplinary research lab which challenges and re-defines traditional forms of perception, design, and representation of spaces, including the context of media networks. An international student group of 15 designers, artists, and architects developed individual

and collective projects in the context of their diploma projects:

Intercultural and political-social scenographical positions were presented in the diploma projects by the German graphic and stage designer Julia Rommel with her performative research on "Interspaces" and the Portuguese stage designer Carolina Espirito Santo with her multi-media project "The Books of Buchs". Three graduates of the class of 2007–2009 — Sharon Feder (Canada), Julia Rommel (Germany) and Carolina Espirito Santo (Portugal) — will begin their doctoral studies in scenography at the Zurich University of the Arts in the autumn semester of 2009/10.

E-Tale. Erzählen im digitalen Zeitalter
Narrative in the digital age

Forschungsprojekt
Research project

Forschungsschwerpunkt
Research topic Crossmedia
04.2007–01.2009

Leitung Head
Tanja Gompf

Stv. Leitung Deputy Head
Raoul Heinkel

Beteiligte Participants
Karin Hilzinger, Uk Bennet, Malcolm Gompf

LTI-Forschungsprojekt Wirtschaftspartner LTI Research Project Business Partners
Swisscom / Alcatel-Lucent / WirzFraefel

Ein ganz normaler Fernsehabend im November 2008 in der Deutschschweiz. Jedenfalls bis ein Werbespot der Versicherungsfirma Mobiliar erschien. Plötzlich begann das Fernsehbild zu flimmern, ein junger Mann schien sich in den Spot zu hacken. In Rapper Outfit schrie er, «got balls got money got everything!» und während er provozierend lachte, wurde eine Website eingeblendet: www.youtube.com/watch?v=XqkL0_u1fY0&NR=1.

Eine neue Phase des Forschungsprojekts hatte begonnen, das bis dato «Multidimensional Interactive Storytelling» hiess und ab jetzt «E-Tale». Bereits Tage vorher stieg die Spannung im Team um die Projektleiterin. Würde es gelingen, 10 000 öffentliche Swisscom Fernsprecher gleichzeitig klingeln zu lassen? Die Swisscom, Hauptwirtschaftspartner, hatte uns hierfür die Telefonnummern gegeben. Uk Bennet, Absolvent des Masters of Advanced Studies «Mobile Application Design», schaffte es schliesslich mit seinem Laptop, die Telefone anzusteuern. Wer den Hörer abnahm, hörte einen Rap in Schweizerdeutsch und erstmals in der Kampagne die Botschaft «got balls». Frei übersetzt, «ich traue mich was». Die zehntägige Aktion hatte begonnen.

Schon im Vorfeld hatte die hippe Zürcher Agentur WirzFraefel, ein weiterer Wirtschaftspartner, alles unternommen, um die Kunstfigur Blingster zu etablieren. Auf Facebook, einer eige-

nen Website und im «Heute Abend» wurde seine virtuelle Identität geschaffen. Sogar ein professionelles Musikvideo wurde produziert, das kurz nach den «E-Tale» Aktionen eine Woche lang auf Viva lief. Aber auch andere Videos der Aktion wurden ein Erfolg. Von der erfundenen Aktion Blingsters, er habe eine riesige goldene Kugel in den Zürichsee geworfen, erschien ein gefaktes Touristenvideo auf Youtube. Dort verbuchten wir innerhalb kürzester Zeit mehr als 14 000 Besucher, siehe www.youtube.com/watch?v=BRXqXC5GNeEI.

Als Blingster mit einer weiteren goldenen Kugel ein Chrysler Sebring Cabrio zerstörte, schaltete Mobiliar eine eigene Kunstfigur ein, die Agentin Nina Burkhart. Eine Website wurde eingerichtet und die Jagd auf Blingster begann. Die Firma Novasis, eine Art Schweizer Google, richtete uns ein System zum Geotracking ein, auf dem die Agentin und Blingster live verfolgt wurden. Was bei James Bond nur behauptet wurde, in «E-Tale» funktionierte es erstmalig in Realität. Auf dem projekteigenen Blog wurde diskutiert, ob die ganze Aktion nicht mit Werbung zu tun habe. Hinweise wurden mit Geldprämien belohnt und wer im Blog schrieb, war mitten in unserem Alternate Reality Game. Die Leute im Blog hatten natürlich Recht: «E-Tale» verbindet zum ersten Mal Social Hacking und Geschichtenerzählen im digitalen Zeitalter mit der Werbeindustrie. Macht man sich so Freunde in der Hochkultur? Keine Ahnung. Das Institut für Design und Technologie verhandelt jedenfalls mit der Industrie intensiv über ein Folgeprojekt.
Es stellte sich übrigens heraus, dass Blingster in seinem richtigen Leben schon einmal mit Nina Burkhart zusammen war und er alle Aktionen nur deshalb initiiert hatte, um seine grosse Liebe zurückzuerobern. Ob ihm das wirklich gelingt, sieht man im «Showdown» auf www.dossier360.ch.

A normal TV evening in the German speaking part of Switzerland in November 2008 — until a commercial of the insurer Mobiliar appears. Suddenly the TV image appears to flicker, a young man seems to have hacked his way into the spot. Dressed in a rapper's outfit he shouts "got balls got money got everything!", and while he laughs provocatively the address of a website is displayed: www.youtube.com/watch?v=XqkL0_u1fY0&NR=1

A new phase of the research project had begun: what had previously been called "Multidimensional Interactive Storytelling" had now become "E-Tale". For days, the anticipation in

the team around the project director had been high. Would it be possible to make 10 000 public Swisscom phones ring at the same time? Swisscom, our main industry partner, had given us the phone numbers. Uk Bennet, graduate from the Masters of Advanced Studies "Mobile Application Design", finally succeeded in controlling the phones from his laptop. Those who picked up the phones could hear a Swiss German rap and, for the first time in the campaign, the message "got balls". The 10-day campaign had begun.

The hip Zurich agency WirzFraefel, a further industry partner, had already done what it could to establish the artificial character Blingster. A virtual identity was created on Facebook, on his own website and in the TV programme "Heute Abend". A professional music video was even produced, which ran on Viva for one week shortly after the "E-Tale" campaign. But other videos of the campaign were equally successful. A fake tourist video appeared on YouTube, pretending that Blingster had thrown a giant golden ball into Lake Zurich. Within just a short period of time we counted more than 14 000 visitors, see www.youtube.com/watch?v=BRXqXC5GNeEI.

When Blingster destroyed a Chrysler Sebring convertible with another golden ball, Mobiliar introduced its own artificial character, the agent Nina Burkhart. A website was created, and the hunt for the Blingster began. The company Novasis, a kind of Swiss Google, installed a system for geotracking on which the agent and Blingster could be followed live. The old James Bond claim worked for the first time in the real world on "E-Tale". The project blog discussed the question whether the whole campaign had any connection with advertising. Hints were rewarded with money, and those who posted on our blog found themselves right in the heart of our alternate reality game. The people on the blog were of course right: For the first time, "E-Tale" combined social hacking and story telling in the digital age with the advertising industry. Is this the way to gain friends in the field of high culture? We have no idea. But the Institute for Design and Technology is in negotiations with the industry regarding a follow-on project.

It turned out, by the way, that in real life Blingster had been together with Nina Burkhart before, and that the only reason-behind his actions had been to regain his great love. The showdown will tell whether he succeeds: www.dossier360.ch.

Doktoratsprogramm Szenografie
Doctoral programme Scenography →142

Forschungsprojekt
Research project

Leitungsteam Heads
Prof. Dr. Thea Brejzek,
Prof. Dr. Wolfgang Greisenegger,
Prof. Dr. Brigitte Marschall,
Prof. Lawrence Wallen

Die Kooperation zwischen dem Institut Design und Technologie und dem Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien basiert auf der Anerkennung herausragender künstlerischer Praxis als Forschung. Künstler-Wissenschaftler sind aufgefordert, im Rahmen eines Dissertationsprojekts die Praxis und Theorie der Szenografie um die Reflexion künstlerischer Produktionsweisen, Werk-Analysen und Werk-Kontextualisierungen zu erweitern und so zu einer innovativen Theoriefindung beizutragen. Die Dissertation besteht aus einem theoretischen und einem künstlerisch-gestalterischen Teil. Das Doktoratsprogramm Szenografie setzt sich zusammen aus durchschnittlich rund 15 internationalen DoktorandInnen aus Medien, Curating, Theater, Architektur und Design. Die Gruppe trifft sich mehrere Male pro Jahr in Zürich und/oder Wien zu Research-Updates in den DissertandInnen-Seminaren, Lehrveranstaltungen und Symposien. Von 2009–2011 wird das Doktoratsprogramm darüber hinaus intensiv mit der Prager Quadriennale für Performance Design and Space (PQ) in der Konzeptionierung und Realisierung von Ausstellungen, Symposien und Publikationen zusammenarbeiten. In der Quadrenniale 2011 werden DoktorandInnen zusätzlich eigene Projekte in Prag ausstellen. Zu laufenden Projekten zählen u.a. die Dissertation der Szenografin Greer Crawley (London), die mit «Strategic Scenography — Constructing Alternative Terrains» erstmals Camouflage und Decoy der Alllierten im 2. Weltkrieg nicht unter militärhistorischen, sondern szenografischen Gesichtspunkten analysiert sowie die ebenfalls kurz vor dem Abschluss stehenden Dissertationen der deutschen Medienkünstler Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss «Begehbare Wissensräume. Zu Wahrnehmung und Inszenierung des Interface».

The collaboration between the Institute Design and Technology and the Institute for Theatre, Film, and Media Studies at the University of Vienna is based on the recognition of excellent artistic practice as research. In the context of a dissertation project, artist-researchers are asked to extend the practice and theory of scenography with a reflection on artistic methods of production, analysis and contextualisation of works, thus contributing to innovative theory. The dissertation consists of a theoretical and an artistic-design part. The doctoral programme Scenography comprises on average 15 inter-

national students from the fields of media, curating, theatre, architecture, and design. The group meets several times per year in Zurich and/or Vienna for research updates in the seminars, lectures, and symposia for doctoral candidates. From 2009–2011 the doctoral programme will also collaborate closely with the Prague Quadriennial for Performance Design and Space (PQ) on the conceptualisation and implementation of exhibitions, symposia, and publications. Doctoral students will exhibit their own projects at the Quadriennial 2011 in Prague. Current projects include the dissertation "Strategic Scenography — Constructing Alternative Terrains" by scenographer Greer Crawley (London) who analyses camouflage and decoy of allied troops during World War II from a perspective not of military history but of scenography, and the dissertation of the German media artists Monika Fleischmann and Wolfgang Strauss "Walkable Interstices. On the perception and staging of interfaces".

Die Künste brauchen den Kontrast
The arts need contrast

Prof. Dr. Dr. h.c. Hans-Peter Schwarz, Gründungsrektor der Zürcher Hochschule der Künste
Founding President of the Zurich University of the Arts

Jeroen van Rooijen, Ressortleiter «Stil» NZZ am Sonntag
Editor "Stil" NZZ am Sonntag

Prof. Dr. Dr. h.c. Hans-Peter Schwarz, Gründungsrektor der Zürcher Hochschule der Künste, übergibt sein Amt nach neun Jahren seinem Nachfolger. Ein Blick zurück — auf K(r)ämpfe und Erfolge dieser Amtszeit — sowie ein Blick auf die Zukunft der ZHdK auf dem Campus des Toni Areals.
After nine years, the founding director of the Zurich University of the Arts (ZHdK), Prof. Dr. Dr. h.c. Hans-Peter Schwarz, will hand over the office to his successor. We look back on the struggles and successes of his term in office and discuss the way forward into the future of ZHdK on the campus on Toni Areal.

Jeroen van Rooijen: Herr Schwarz, es war der 27. März des Jahres 2000, als Sie erstmals als Rektor im Vortragssaal des Museums für Gestaltung standen und eine Rede hielten mit dem Titel «Der schwierige Weg in eine spannende Zukunft». Weshalb wussten Sie damals schon, dass es schwierig würde?
Mister Schwarz, it was on 27th March 2000 that you gave your first speech as the new director in the Lecture Hall of the Museum for Design — a speech with the title "The difficult path into an exciting future". How did you know already then that this was going to be difficult?

Hans-Peter Schwarz: Man brauchte damals kein Prophet zu sein, um sich vorstellen zu können, dass die Entwicklung von der Höheren Schule für Gestaltung hin zur Fachhochschule viel Kraft kosten würde, zumal sich diese Entwicklung in der Schweiz zehn Jahre später vollzog als bei den europäischen Nachbarn. Man hatte die Schwierigkeiten aus Deutschland und Österreich noch vor Augen und konnte also etwa ahnen, dass es nicht einfach werden würde.
Hans-Peter Schwarz: You did not have to be a prophet at the time to imagine that the development from a school of design to a technical college ('Fachhochschule') would be demanding, particularly since in Switzerland this development was taking place ten years after its European neighbours. The image of the difficulties experienced

in Germany and Austria was still fresh in one's mind, and it was not hard to imagine that this was not going to be easy.

Sie ahnten also, dass sie Polier auf einer Dauerbaustelle sein würden?
So you had an inkling that you were going to be the foreman on a permanent construction site?

Das war so, und ich gebe zu, dass mir diese Perspektive sogar Spass gemacht hat. Ich war — und bin — nicht der Typ, der nur einen Statusquo zu verwalten sucht. Es war immer mein Anliegen, Neues in Angriff zu nehmen und die Dinge dabei vielleicht auch etwas anders zu machen, als sie ursprünglich gedacht waren. So habe ich immer in Frage gestellt, ob es richtig ist, die Kunsthochschule in eine Fachhochschule umzuwandeln. Dafür gab's Kritik. Dank der Tatsache, dass wir im Hinblick auf eine Hochschule der Künste frühzeitig mit den Zürcher Hochschulen für Theater und Musik Gespräche geführt haben, gibt es heute das «Zürcher Modell» einer weitgehend autonomen Kunsthochschule, wenn auch unter dem Dach der Fachhochschulen.
That was indeed the case, and I admit that I even enjoyed that prospect. I have never been and still am not the type who will just manage the status quo. It had always been my desire to undertake something new, and perhaps to do things differently than originally conceived. I have always questioned whether it is right to transform the art academy ('Kunsthochschule') into an university of applied sciences. That was criticised. We entered into an early dialogue with the Zurich academies for theatre and music regarding a Zurich University of the Arts, and that is why we now have the "Zurich model" of a largely autonomous art academy, albeit under the umbrella of the universities of applied sciences and arts.

Es klingt eigentlich ganz einfach: «Zürcher Hochschule der Künste»…
It sounds quite simple: "Zurich University of the Arts"…

Es klingt nur so! Wir haben sehr lange über den Namen diskutiert, und plötzlich kamen die Musik- und Theaterleute, die auch namentlich im Titel stehen wollten, aber das wäre ein Bandwurmsatz geworden. Für uns war viel wichtiger, die Veränderung im Titel auszudrücken, und da ist der Namensteil «Hochschule» wichtig. Auch wenn das politisch etwas heikel war, weil wir ja eigentlich eine Fachhochschule zu sein hätten.
It may sound simple… But we had long discussions about the name, and then suddenly the music and theatre people came along with a request to be explicitly included in the title. But that would have resulted in an impossibly convoluted phrase. It was far more important for us to express the changes in the title, and that is why the word 'University' had to be part of the name. Although this was politically sensitive, since we actually had to be a 'Fachhochschule'.

Sie haben immer gesagt, dass es für die ZHdK auf die Grösse ankommt, um eine internationale Aussenwirkung zu erzielen. Sind Sie davon noch immer überzeugt?
You have always maintained that size matters for the ZHdK to have an international impact. Are you still convinced?

Das ist so. Es gab zwar in der jüngeren Geschichte immer wieder auch kleine Schulen, die sich für eine bestimmte Zeit bemerkbar machen konnten, aber um in der europäischen Bildungslandschaft wahrgenommen und akzeptiert zu werden, ist auf lange Sicht eine gewisse Grösse unabdingbar. Dabei geht es nicht nur darum, im Gespräch zu bleiben, sondern auch darum, die nötige Substanz an Forschung und Lehre liefern zu können.
Yes, that is the case. It is true that in recent history there have occasionally been smaller schools able to attract a degree of attention for a certain period, but in order to be perceived and fully accepted on the European educational landscape a certain size is an absolute necessity in the long run. The issue is not only to remain part of the

conversation but also to have the capacity to provide the necessary substance in terms of teaching and research.

Was hat der einzelne Student nun davon, Teil eines solchen Riesengebildes zu sein?
What benefits does an individual student derive from being part of such a huge apparatus?

Ich bezweifle, ob der einzelne Student überhaupt bemerkt, was für ein Apparat das ist. Denn der Student, der sich beispielsweise für Fotografie eingeschrieben hat, der ist ganz davon überzeugt, an einer Hochschule für Fotografie zu studieren. Und so wird das auch mit dem Musiker sein: er studiert für seine Begriffe an der Hochschule für Musik. Die persönliche Heimat wird also noch immer die kleinere Struktur eines Faches sein.
I doubt that the individual student even notices what an apparatus this is. A photography student, for example, is convinced that he studies at an academy for photography. And the same will hold true for a musician: according to him, he studies at a music academy. The personal home base for each student will be provided by the smaller structure of a particular subject.

Wie lange wird es dauern, bis die ZHdK wieder so identitätsstiftend ist wie einst die Zürcher Kunstgewerbeschule?
How long will it take before the ZHdK will create an identity in the same way as the Zurich School of Arts and Crafts ('Zürcher Kunstgewerbeschule') used to do?

Ich weiss, dass die Voraussetzungen dafür nun geschaffen sind, dass diese Vision Realität wird und dass die Interdisziplinarität zwischen Lehre und Forschung zu neuen Ergebnissen führt, die Identität stiften. Dazu braucht es eben auch einen zentralen Ort, an dem diese Reibung sich im alltäglichen Kontakt ergibt und nicht künstlich erzeugt

werden muss. Wenn das Toni-Areal mal in Betrieb ist, dann wird sich dort schnell eine neue Identität bilden.
I know that the preconditions have been created to make this vision a reality and that the interdisciplinary nature of teaching and research will lead to new results which will create an identity. This requires a central location where such tensions occur naturally through everyday contact rather than having to be artificially created. Once the Toni Areal is operative, a new identity will emerge there very quickly.

Sie haben sich sehr für das Toni-Areal als zentralen Campus eingesetzt — finden Sie den hässlichen Industriekasten wirklich attraktiver als das historische Gebäude der Kunstgewerbeschule?
You have fought for the Toni-Areal as a central campus — do you really find the ugly industrial box more attractive than the historical building of the School of Arts and Crafts?

Ich weiss nicht, ob Ihre Begriffe günstig gewählt sind, denn Sie müssen wissen, dass dieses «schöne» Gebäude damals, als es errichtet wurde, von der Zürcher Presse eben als «hässlicher Kasten» und «Schuhschachtel» bezeichnet wurde. Zürich ist heute eine moderne Grossstadt und nicht nur die kleine Schmuckstadt um das Grossmünster und die Bahnhofstrasse. Gerade die Künste brauchen den Kontrast.
I am not sure that your terminology is well-chosen. What you need to know is that in its time this "beautiful" building was itself called an "ugly box" and a "shoe carton" by the Zurich press. Today, Zurich is a modern city, not just a quaint little town around the Grossmünster cathedral and the Bahnhofstrasse high street. The arts in particular need contrast.

Bricht es Ihnen nicht das Herz, aus diesem traditionsreichen Gebäude auszuziehen?
Does it not break your heart to move out of that traditional building?

Doch, ein bisschen schon. Das Gebäude wird nun bald wieder eine Gewerbeschule — wie es das ganz ursprünglich auch schon war. Das Büro des Direktors der Berufsschule war übrigens in all den Jahrzehnten immer ein bisschen grösser als dasjenige des Rektors der Kunstgewerbeschule! Mein Traum wäre, dass ein Stück zurückgebaut wird: die ursprünglich sehr schöne Museumshalle könnte in ihrer ganzen Höhe wieder geöffnet werden.
Yes, it does, a little bit. The building will now again become a vocational school — as it used to be originally. The office of the director of the vocational school, by the way, was always throughout the decades a little bit bigger than that of the director of the School of Arts and Crafts! My dream would be to build back a bit: the original and very beautiful museum hall could once again be opened in its full height.

Was war Ihr persönliches Waterloo in den neun Jahren Ihrer Amtszeit?
What was your personal Waterloo during the nine years of your office?

Der Eklat mit den Sparmassnahmen beim Museum für Gestaltung, das bleibt bis heute an mir hängen. Die Vorgaben zum Sparen kamen aber nicht von mir, sondern von der Bildungsdirektion. Ich kann heute nachweisen, dass ich nicht der vielgescholtene Totengräber des Museums war, sondern das Gegenteil passiert ist, nämlich dass das Museum heute besser dasteht als zuvor und gut an den Schulbetrieb angebunden ist. Die Qualität der Ausstellungen hat keineswegs darunter gelitten, dass dem Museum ein Stück Autonomie genommen wurde.
The uproar around the cuts at the Museum for Design, that still rankles with me today. The instruction to make these savings did not come from me but from the Department of Education. I have evidence today that I have not, as many have said, acted as the grave-digger for the Museum. Quite the opposite: the Museum is in a better position today, well integrated with the teaching aspect. The quality

of exhibitions has not suffered as a result of taking a bit of autonomy away from the Museum.

War die Abschaffung der populären Vorkurse nicht auch ein Fehler Ihrer Amtszeit?
Was it not also a mistake during your term in office to get rid of the popular introductory courses ('Vorkurse')?

Ich habe auch das nicht gerne gemacht, aber finde das Propädeutikum inzwischen zukunftsweisender als den alten Vorkurs. Die inhaltliche Ausrichtung ist stärker auf die Ausbildung an der Hochschule fokussiert und nicht so allgemein angelegt.
I did not like that, either, but I find that the Preliminary Courses ('Propaedeutikum') have now become more future-oriented than the old introductory courses. In terms of content they are more focused on studies at the University and have become less generic.

Sind Sie der selbstherrliche Autokrat, als den man Sie manchmal bezeichnet?
Are you the high-handed autocrat some people say you are?

Ach was. In Deutschland würde man mich wahrscheinlich als Weichei betiteln! Man muss in einer solchen Position Entscheidungen treffen und die Konsequenzen tragen. Dabei habe ich nicht immer warten können, bis auch der Letzte restlos überzeugt war. So erinnere ich mich daran, dass an der ersten Präsentation der Idee vom Toni-Areal alle bis auf den Verwaltungsdirektor dagegen waren. Heute sind alle dafür.
Nonsense. In Germany I would probably be called a softy! In such a position one has to make decisions and live with the consequences. I could not always wait until every single person was fully convinced. I remember, for example, that during the first presentation of the idea to move to the Toni-Areal everyone with the exception of the Managing Director was opposed to it. Today they are all in favour.

Man sagt von Ihnen, Sie seien, anders als Ihre Vorgänger Schilling und Budliger, nicht sehr nahe «bei den Leuten» gewesen…
They say that, unlike your predecessors Schilling and Budliger, you were not really "close to the people"…

Das kann man mir nun wirklich nicht vorwerfen. Ich habe während vier Jahren jeden Montag mit einer wechselnden Gruppe von Dozierenden aus allen Fachgruppen der ZHdK zu Abend gegessen, sie haben mir ihre Arbeiten erklärt und ihre Sorgen eröffnet. Jeder, der wollte, konnte dieses Gesprächsangebot nutzen und den meisten hat das auch noch Spass gemacht.
That is really an unfounded accusation. Every Monday for four years I had dinner with a different group of lecturers from across all the departments at ZHdK; they would explain their work to me and tell me their troubles. Everyone was invited to make use of this offer of dialogue, and most of them even enjoyed it!

Ein Rektor einer im Umbau befindlichen Hochschule verbringt einen Grossteil seiner Zeit damit, zwischen Lobbyisten, Bildungspolitikern, Institutsvertretern und anderen Bittstellern zu vermitteln. Hat das Ihnen wirklich Spass gemacht?
The director of a university in transition spends the majority of his time negotiating between lobbyists, educational policy makers, institutional representatives, and other supplicants. Did you really enjoy that?

Nicht immer, das gebe ich ohne weiteres zu. Man muss schon eine starke Vision haben, um trotz dieser dauernden Konfrontationen sein Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Gerade in so einer Situation, wie ich sie vorgefunden habe, mit dieser für die Schweiz typischen, pragmatischen Art und Weise, die Kunst anzupacken. In anderen Ländern ist es recht selbstverständlich, dass Kunst eine wichtige Rolle im Leben spielt, ohne dass man gleich die Kosten/Nutzen-Rechnung macht. Das ist in der Schweiz doch etwas anders und hat mich anfangs irritiert.

Not always, I admit that freely. One needs a strong vision to avoid losing track of one's aims during these constant confrontations, particularly in a situation like mine with the typically Swiss and very pragmatic approach to art. In other countries there is no question that art plays an important role in life, without an immediate cost/benefit analysis. That is different in Switzerland, and I found that irritating at first.

Worauf können Sie zum Ende Ihrer Amtszeit gerne verzichten?
What could you do without at the end of your term in office?

Ich kann mir denken, dass als Folge der internationalen Finanzkrise bald die nächste Sparwelle kommt. Das brauche ich nicht noch einmal, denn ich habe in neun Jahren drei einschneidende Sparphasen erlebt. Ich werde mich aber davor hüten, mich öffentlich dazu zu äussern, wenn es soweit ist.
I could imagine that the next round of austerity measures will come soon as a consequence of the international financial crisis. I don't need that again, because I have had three rounds of substantial cuts in nine years. But I will certainly steer well away from making any public statement once it has come about.

Was hinterlassen Sie Ihrem Nachfolger Thomas D. Meier?
What legacy do you leave for your successor Thomas D. Meier?

Soweit man das voraussehen kann, ist die Fusion zur Hochschule der Künste durchaus eine Erfolgsgeschichte. Dieser Prozess ist zwar noch nicht abgeschlossen, denn es dauert noch bis 2013, bis das Toni-Areal als zentraler Campus bezugsbereit ist. Nun geht es darum, die Errungenschaften der letzten Jahre, gerade in der Forschung, aufrecht zu halten. Es geht darum, die Schule auf europäischer Ebene noch besser zu positionieren und ihre Bedeutung zu festigen.
As far as one can see, the fusion towards the University of the Arts is a success story. The process is not complete yet as it will be 2013

before the Toni-Areal is ready for occupancy as the central campus. Now the task will be to maintain the success that has been achieved in recent years, particularly in terms of research. The challenge will be to position the school even better on a European level and to consolidate its significance.

Sie werden sich nun, bis zu Ihrer ordentlichen Pensionierung, teilweise noch im Rahmen dieses Instituts, wieder der Forschung widmen. Sie bleiben also in Zürich?
Until your regular retirement you are now going to devote your time once again to research, partially within this institute. Does that mean you will stay in Zurich?

Ja, sehr gerne sogar. Wir haben hier wertvolle Freunde gefunden und fühlen uns in Zürich wohl. Es ist eine tolle Stadt, in der viel passiert.
Yes, and gladly. We have found many valuable friends and like living in Zurich. It is a great city, where many things are happening.

Hans-Peter Schwarz, 1945 in Bielefeld geboren, studierte erst Visuelle Kommunikation an der Fachhochschule Bielefeld mit Abschluss als Diplom-Designer und später Kunstgeschichte, Neuere Deutsche Literatur und Europäische Ethnologie. Er promovierte 1982 an der Philipps-Universität Marburg mit einer Arbeit über Künstlerhäuser zum Dr. phil. und wurde 2006 von der Kunstuniversität in Cluj/Napoca zum Ehrendoktor ernannt. Von 1983 bis 1990 war er Kurator am Deutschen Architekturmuseum in Frankfurt am Main. Nach Lehraufträgen in Marburg, Trier, Frankfurt und Darmstadt wurde er 1994 zum Professor an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe berufen. Von 1992 bis 2000 war Schwarz zudem Direktor des Medienmuseums am Zentrum für Kunst- und Medientechnologie in Karlsruhe. Im Jahr 2000 wurde er Rektor der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich (HGKZ) und 2005 zum Gründungsrektor der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) gewählt.

Hans-Peter Schwarz, born in Bielefeld in 1945, initially studied Visual Communication at the Technical College Bielefeld, where he graduated with a diploma in design, and later history of Art, German Literature and European Ethnology. He gained his doctoral degree in 1982 at the Philipps-University in Marburg with a study on artists's houses and was awarded an honorary doctorate from the University of Art in Cluj/Napoca. From 1983 to 1990 he was curator at the German Museum of Architecture in Frankfurt/Main. Following lectureships in Marburg, Trier, Frankfurt and Darmstadt he was appointed as a professor at the University for Design Karlsruhe. From 1992 until 2000 Schwarz was also director of the media museum at the Centre for Art and Media Technology in Karlsruhe. In 2000 he became director of the School of Art and Design Zurich (HGKZ) and was elected founding director of the Zurich University of the Arts (ZHdK) in 2005.

Workshop Cast
1001 Bilder-Geschichten mit Stop-Motion 1001 Visual Stories with Stop-Motion ← 60
13.06.–18.06.2009

Dozent Lecturer
François Chalet

Atelieraufnahme Atelier view
Ayla Baspinar, Jan Roost, Rachel Tassonis, Joelle Dillmann, Carla Albertin

Bilder von Images by
Regula Bearth, Fotostudio ZHdK

Workshop Industrial Design
Ideen Vermöbeln Furnishing Ideas
← 60
13.06.–18.06.2009

Dozenten Lecturers
Caroline Gürber, Christof Sigerist

Assistent Assistant
Armando Wehrli

Studioaufnahme Studio view
Yael Oettli, Nico Langhi

Bilder von Images by
Regula Bearth, Fotostudio ZHdK

Cast

Animation
28.04.–22.05.2009

Dozent Lecturer
François Chalet

Studenten Students
Alessandro Biffi, Mélina Duruz,
Bruno Gerber, Tobias Horka,
Carlo Laffranchi, Dominique Lardi,
Tillo Spreng, Nolwenn Tscharner

Mehrkameratechnik: Live-Übertragungen mit Bild und Ton Multiple camera technique: live transmission with sound and image ← 63
07.04.–01.05.2009

Dozenten Lecturers
Steffen Büffel, Martin Polasek, Nicholas Schärer

Studenten Students
Jonas Bayona, Oliver Egloff, Maurus Gross, Nadia Holdener, Manuela Kosch, Angelo Mabellini, Milos Savic

europride.tv — WebTV mit dem Regenbogen made by Cast
WebTV with the rainbow made by Cast ← 64
05.05.–07.06.2009

Dozenten Lecturers
Steffen Büffel, Thomas Gerber, Martin Polasek, Nicholas Schärer, Andreas Schefer, Dr. Martin Zimper

Studenten Students
Jonas Bayona, Oliver Egloff, Maurus Gross, Nadia Holdener, Manuela Kosch, Angelo Mabellini, Milos Savic

Viral Marketing
24.03.–17.04.2009

Dozenten Lecturers
Marion Marxer, Marc Uricher, Dr. Martin Zimper

Studenten Students
Alessandro Biffi, Mélina Duruz, Bruno Gerber, Tobias Horka, Carlo Laffranchi, Dominique Lardi, Nolwenn Tscharner

Rennpappe Racing Carton
Internationaler Wettbewerb für Designstudierende International Competition for Design Students
2009

Studenten Students
Lukas Baumgartner, Manuel Hitz, Claudio Maestretti, Dominik Noli

Postwatch ← 68
27.11.2008–19.01.2009

Dozenten Lecturers
Roland Eberle, Hartmut Esslinger

Studenten Students
Stefan Baumann, Franziska Brusa, Kathrin Eggimann, Marlen Elsener, Angela Hüsser, Eliane Ischara, Milena Kling, Fabio Müller, Yi Salomo, Shirley Schneider, Christian Stammbach, Manuel Summermatter

Formfächer ← 68
Forschungsprojekt
Research project
2008–2009

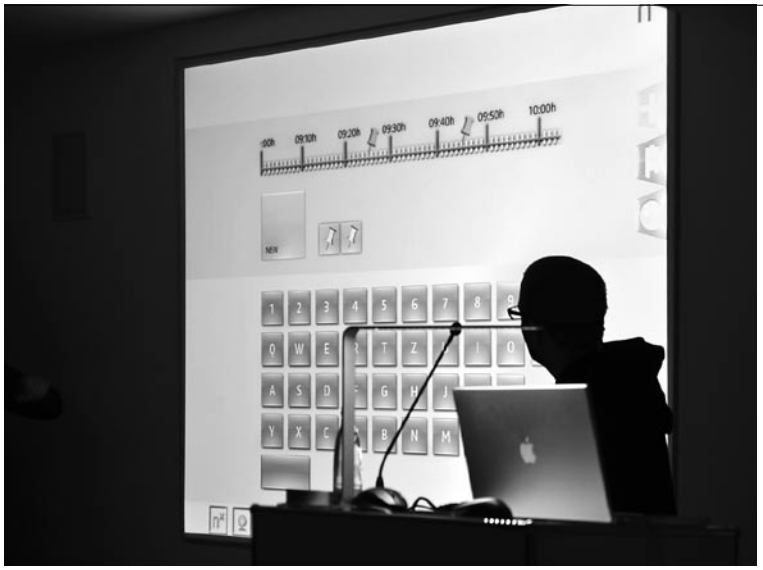
Dozenten Lecturers
Prof. Michael Krohn, Renate Menzi

Studenten Students
Benjamin Hohl, Pascal Anghern

AkusTisch ←73
Entwerfen von Sounds auf dem IAD-Multitouchsystem
Design of sounds on the IAD Multi-Touch System
FS 2009

Dozenten Lecturers
Karmen Franinovič, Daniel Hug, Tim Roth, Robin Mitchel

Student
Balz Rittmeyer



Touchscreen
Interface für Lichtsteuerung
Interface for Light Control
Herbstsemester 2008/09

Dozenten Lecturers
Prof. Jürgen Späth,
Dipl. Designer Patrick Vuarnoz

Beteiligte Participants
Christoph Brandin, Nino Cometti, Michael Fretz, Alain Groeneweg, Rafael Habegger, Jonas Kaufmann, Tobias Koller, Liliane Krauss, Fabian Kuhn, Philipp Läubli, Philippe Meier, Dondup Shelkar, Gabriel Süss

Kooperation Cooperation
Nimbus Group, Stuttgart

Forschungsprojekt
Research project
Risk, Client Risk Profiler
Swiss Design Institute for Finance and Banking ← 75
1. Quartal 2009

Projektteam Project team
Dipl. Designer Lukas Schwitter,
Christian Siegrist BA,
Dipl. Designer Patrick Vuarnoz,
Prof. Dr. Gerhard M. Buurman

Spielerei — Games und Ausstellung für das Fantoche Festival
Games and Exhibition for the Fantoche Festival
01.2009–09.2009

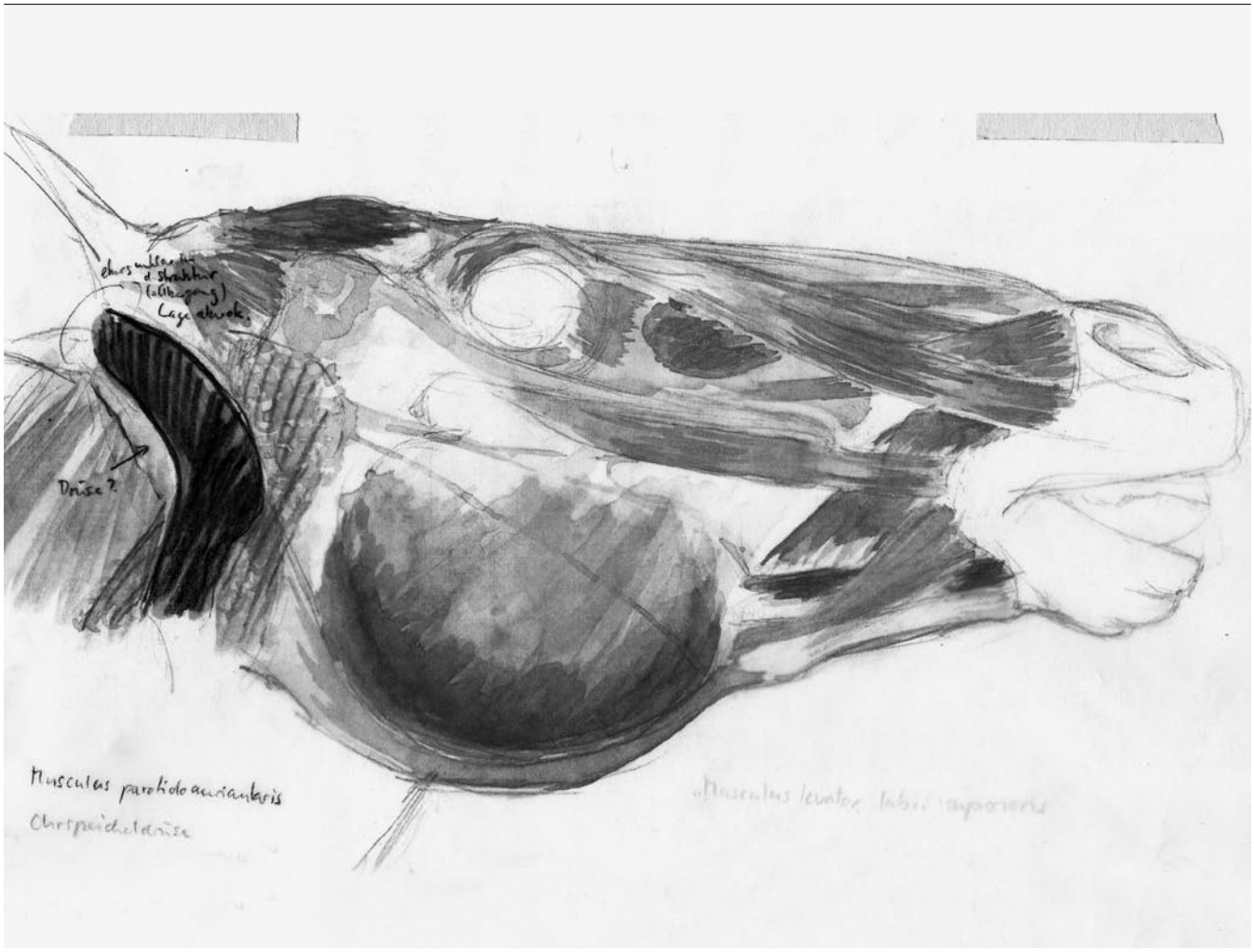
Dozenten Lecturers
René Bauer, Max Moswitzer, Prof. Ulrich Götz, Dr. Beat Suter, Daniel Hug

Studenten Students
Michal Burgdorfer, Gregor Falk, Angela Gebenroth, Christoph Jörg, Christian Knuchel, Filip Kostovic, Satoshi Kurashima, Dominik Saur, Klaas Kaat, Mario von Rickenbach, Ramona Vincenti

Gabarello ←74
Forschungsprojekt
Research project
11.2008–10.2009

Leitung Head
Prof. Ulrich Götz

Beteiligte Participants
Prof. Ulrich Götz, René Bauer,
Florian Faller, Reto Spoerri



Die Muskelanatomie des Pferdekopfes The muscular anatomy of a horse's head ← 80
16.09.2008–13.01.2009

Leitung Head
Jeanne Peter

Studenten Students
5. Semester

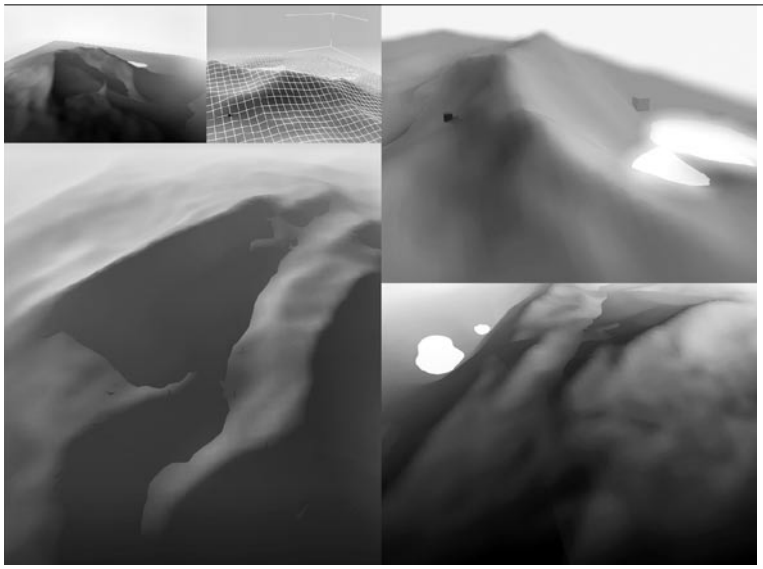
Partner
Veterinäranatomisches Institut
Vetsuisse, Universität Zürich

Kinderpfad «Champlönch»
Children's Path "Champlönch"
←81
17.02–19.03.2009

Dozenten Lecturers
Niklaus Heeb, Karin Seiler,
Susan Knapp, Vertiefung Scientific
Visualization / Dr. Martin Zimper,
Vertiefung Cast

Studenten Students
Vertiefung Scientific Visualization,
Vertiefung Cast, 4. Semester

Partner Partners
Schweizerischer Nationalpark SNP,
Pro Natura, Karo Grafik und Verlag

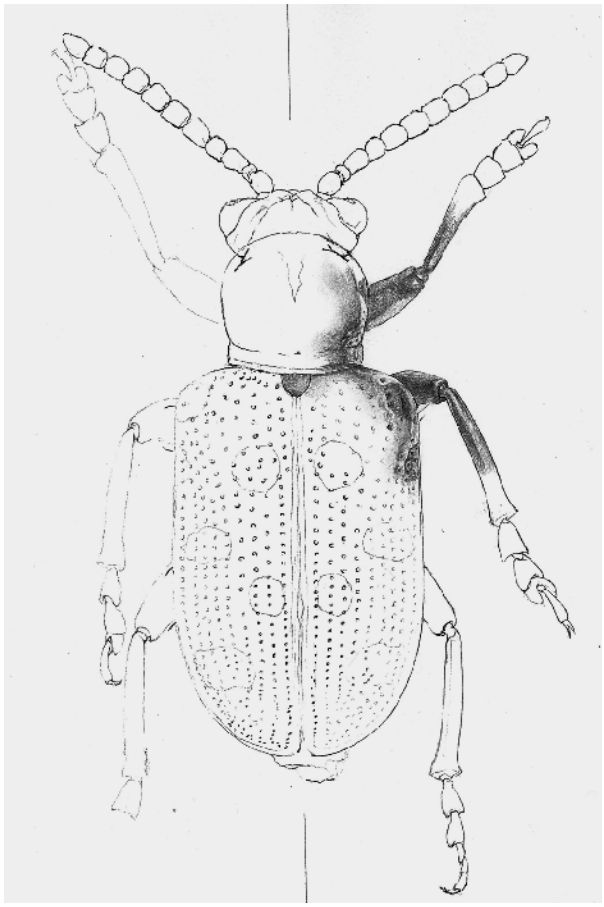


Visualisierungskonzepte für
«Landschaft Erlebnis Reisen»
Naturnaher Tourismus in
Pärken und Unesco-Gebieten
Visualization concept for
"Landscape Experience Travel"
Tourism close to nature
in parks and Unesco areas
02.12.–19.12.2008

Dozenten Lecturers
Niklaus Heeb, Fabienne Boldt,
Christian Meyer zu Ermgassen

Studenten Students
5. Semester

Partner Partners
Institut für Landschaft und Freiraum
ILF, Bundesamt für Umwelt BAFU



Summer Academy — Kurs Tuschezeichnung Course Ink Drawing
31.08.–04.09.2009

Leitung Head
Armin Coray, Niklaus Heeb

Beteiligte Participants
Studierende Scientific Visualization, Ehemalige Studierende, Schweizer und internationale Grafiker und Illustratorinnen

Rest in Pieces
16.09–10.10.2008
18.11–21.11.2008

Leitung Head
Bitten Stetter

Studenten Students
3. und 5. Semester

Im Rahmen der Designmesse Blickfang, Zürich Within the Designfair Blickfang, Zurich

Fotografie Photography
Christian Grund

Paraneua

SSD FS09

Franziska Waldemer,
Isabel Jakob, Marie-Therese Hurner

„Das nächste grosse Ding"
Dozent Holm Friebe

Die Zukunft der Ängste

Paranoia - Die Zukunft der Ängste — Seite 2

„Amoklauf geplant? 10 jährige schrieb Todesliste!"

Schlagzeile 26.Januar 2009, BILD Zeitung

„Das Todes-Virus kam mit dem Urlauber-Jet"

Schlagzeile 30. April 2009, BILD Zeitung

Totalüberwachung: „Die heimlichen Augen von Leipzig"

Schlagzeile 07.April 2009, BILD Zeitung

„66 cm! Horrornarbe nach Schönheitsoperation"

Schlagzeile 03.Juli 2008, BILD Zeitung

Das nächste grosse Ding
The next big thing ← 85
17.03.–20.03.2009
21.04.–08.05.2009

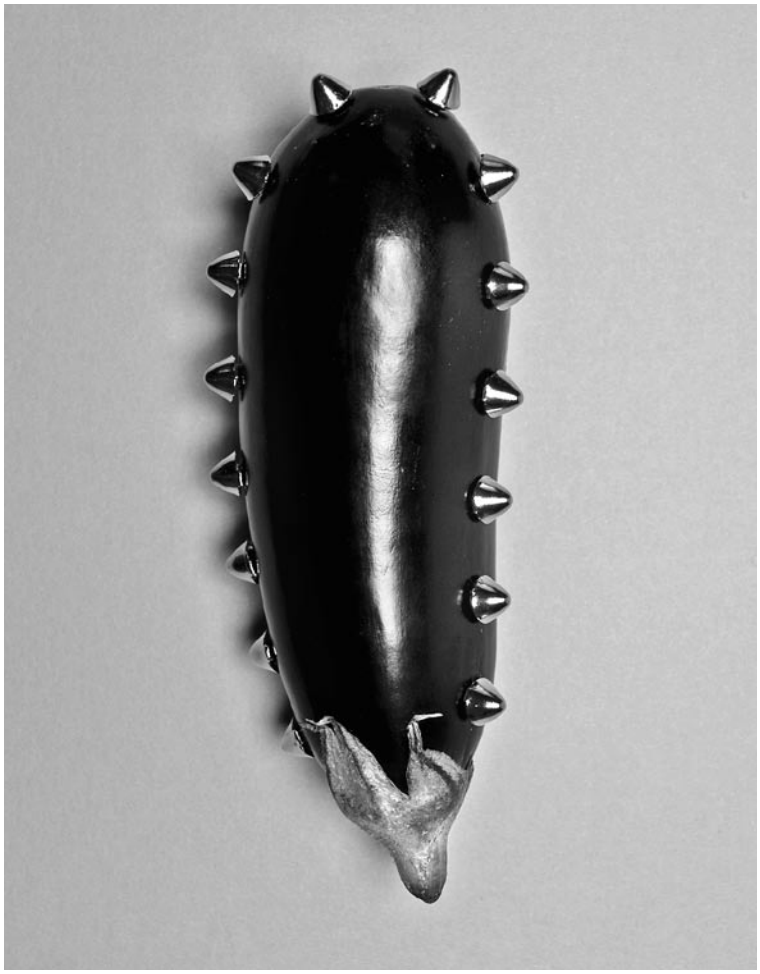
Leitung Head
Holm Friebe

Studenten Students
4. Semester

DADA-Souvenirs — Style & Design
In Kooperation mit dem Cabaret Voltaire In collaboration with Cabaret Voltaire ← 84
17.02.–13.03.2009

Leitung Head
Bitten Stetter

Studenten Students
4. Semester



Geschmacksache
A matter of taste
18.11.–19.12.2008

Leitung Head
Hansruedi Rohrer,
Prof. Katharina Tietze

Studenten Students
1. Semester

Ein und Alles One and All
Publikation Publication 2009

Herausgeber Editor
Zürcher Hochschule der Künste
Visuelle Kommunikation
Rudolf Barmettler, David Skopec

Konzept Concept
Rudolf Barmettler, David Skopec,
Alexandra Stäheli

Gestaltung Design
Markus Bucher, RB, Zürich

Schrift Font
SQ 324, Eine Eigenentwicklung des
Moduls Schriftgestaltung 2007

Auflage Edition
1000 Exemplare Copies

Infotag, Jahresausstellung Visuelle Kommunikation Infoday, Annual Exhibition Visual Communication
20.11.–22.11.2008

Leitung Head
Meike Eckstein

Vortrag Lecture
Peter Vetter

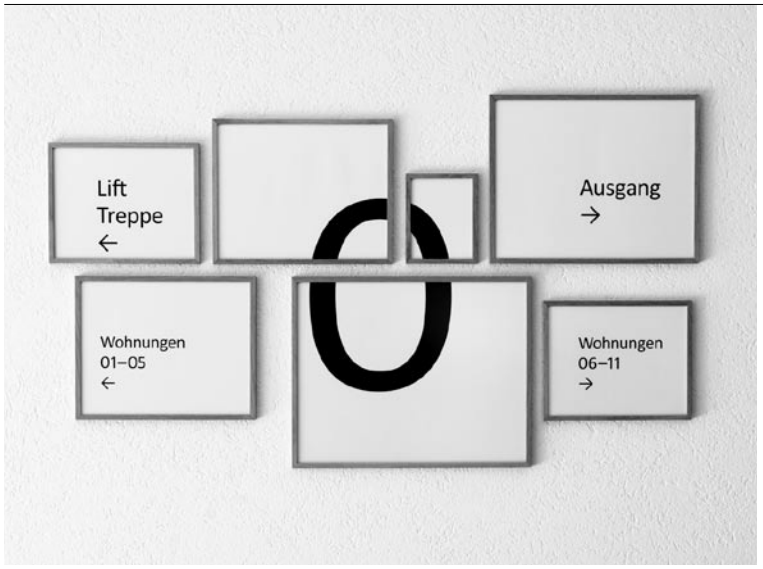
Programmierung Programming
Roman Abt

Fotografie Photography
Matthias Bünzli

Bachelor Thesis ← 88
Januar–März 2009

Leitung Head
Dr. Alexandra Stäheli, Margarete von Lupin

Studenten Students
Aline Dallo, Stephanie Degasperi, Janine Durot, Christian Flepp, Nicole Haller, Florian Jakober, Julia Kind, Claudia Klat, Tiina Kosonen, Dafi Kühne, Alexandra Lerch, Jeannine Moser, Murezi Michael, Tina Stäheli, Sara Streule, Kathrin Urban, Lisa Weiss, Judith Wolf, Michael Zehnder



Signaletik Schulthesspark Alterszentrum Hottingen Signage and wayfinding system for the old people's home Schulthesspark, Hottingen ← 89
16.09.–15.10.2009

Leitung Head
Prof. David Skopec, Peter Vetter

Assistentin Assistant
Irene Stutz

Studenten Students
Aline Dallo, Julia Kind, Tina Stäheli, Kathrin Urban

Studienreise Study Trip
Field of Excellence Ereignis Event
07.04.–14.04.2009

Sound Installation «The Murder of Crows» by Janet Cardiff & George Bures Miller
Hamburger Bahnhof, Museum für Gegenwart Berlin

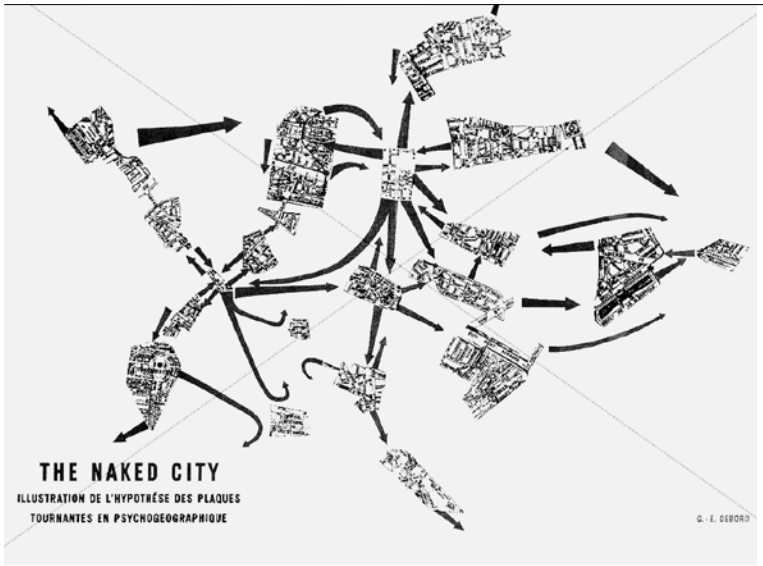
Dozent Lecturer
Daniel Späti

Assistentin Assistant
Flurina Gradin

Studenten Students
Joel De Giovanni, Marianna Prenger, Wikke van Weelderen, Conrad Von Grebel

Fotografie Photography
Joel De Giovanni

Institut Design2context Institute Design2context



Civic City Forschungsprojekt, begleitet von einem Postgraduiertenprogramm CAS Civic City
Research Project, accompanied by a postgraduate programme CAS Civic City ← 96
HS 2009/2010 – FS 2010

Leitung Head
Ruedi Baur, Miguel Robles-Duran

Forschungsbeauftragter
Lead Researcher
Jesko Fezer, Berlin

Assistenz Assistant
Matthias Görlich

Web http://civic-city.zhdk.ch

Institut für Design und Technologie Institute for Design and Technology

Forschungsprojekt
Research project
Doktoratsprogramm Szenografie
Doctoral programme Scenography
← 106

Bubbles Wolfgang Muench, Furukawa Kiyoshi, 2003
"In Media Sockets: Realities brimming over media sockets", Yamaguchi Centre for Arts and Media, Yamaguchi, Japan

nonstop Paternoster mit 41 Gegenständen, die unser Leben schneller machen

Fotografie Photography
Theres Bütler, Stapferhaus Lenzburg

Bachelor Industrial Design

Pascal Angehrn
Stefan Baumann
Franziska Brusa
Kathrin Eggimann
Marlen Elsener
Cédric Facchin
Carolina Flores Buomberger
Benjamin Hohl
Angela Hüsser
Eliane Irschara
Nikolas Kerl
Fiona Knecht
Christian Looser (Diplom)
Fabienne Meyer
Fabio Müller
Diego Riggenbach
Yi Salomo
Barbara Steiner
Manuel Summermatter
Lea Tschudi
Mirjam Woodtli
Dominic Wuffli
Urban Würsch

Bachelor Interaction Design

Didier Bertschinger
Luigi Cassaro
Kai Jauslin
Philipp Lehmann
Ruedi Lüthi
Alex Meier
Christian Raissig
Balz Rittmeyer
Jérôme Sprenger
Christophe Vouillamoz

Bachelor Game Design

Rosario Azzarello
Tobias Baumann
Christoph Böhler
Simon Broggi
Fabian Graf
Julian Kraan
Konradin Kuhn
Luisa Künzig
Daniel Lutz
Bruno Meilick
Jeremy Spillmann

Bachelor Scenographical Design

Charlotte Bachmann
Marco Borromeo
Monika Isabelle Bühner
Linn Carlehed
Franziska Eichenberger
Michela Flück
Elizabeth Frey
Fabian Jaggi
Alexandra Jung
Sabin Keller
Andreas Mayer
Katrin Murbach
Charlotte Jane Oedekoven
Rainer Roth
Vincenzo Sanzo
Milena Wayllany

Bachelor
Scientific Visualization

Nicole Auf der Maur
Marina Bräm
Lino Dumont
Michèle Haller
Verena Kälin
Christine Kühn
Martina Löwy
Thomas van der Heide

Bachelor Style & Design

Hanna Blumenrath
Iva Bozovic
Oliver Glutz von Blotzheim
Alfredo Luis Gonzalez Parra
Manuela Groh
Manja Hampel
Anaïs Hostettler
Anna-Tina Kessler
Miriam Kolly
Sandra Lichtenstern
Vanessa Obrecht
Tina Radulovic
Katja Schlosser
Marianne Schoch
Nicole Steiner
Nina Thielen
Fabienne Walter
Anja Zulauf

Bachelor
Visuelle Kommunikation
Visual Communication

Aline Dallo
Stephanie Degasperi
Janine Durot
Christian Flepp
Nicole Haller
Florian Jakober
Julia Kind
Claudia Klat
Tiina Kosonen
Dafi Kühne
Alexandra Lerch
Murezi Michael
Jeannine Moser
Tina Stäheli
Sara Streule
Kathrin Urban
Lisa Weiss
Judith Wolf
Michael Zehnder

Institut Design2context
Master of Advanced Studies
Design Culture

Janine Fuchs
Ann-Katrin Hallmann
Judith Hess
Nicole Naville

Institut Design und Technologie
Master of Advanced Studies
Szenografie Scenography

Anna Ackermann
Christian Blum
Carolina Espirito Santo
Sharon Feder
Omar Ghayatt
Heike Held
Daniel Hunziker
Yoko Kobayashi
Daniel Lüthi
Anik Meijer-Werner
Haytham Nawar
Raphael Perret
Bruno Prandi
Julia Rommel
Felix Rutishauser
Niki Schawalder
Violand Shabani

Reise an Ort Journey to Place →159

Monika Isabelle Bühner
Bachelor Scenographical Design

Mentoring
Barbara Liebster

Mai 2009, Zürich. Drei Jahre habe ich nun hier verbracht. Doch die Stadt ist inzwischen eine andere. Einmal hatte ich ein klares Bild von Zürich, dann wurde es mir fremd, es war anonym, es schrumpfte, ich hatte den Überblick, trotzdem konnte ich nicht alles erkennen. Manchmal kam es mir zu nah, dann wieder fühlte ich mich verloren, hatte Angst, tauchte unter und fand erneut Vertrauen. Ich blickte durch, erkannte Zusammenhänge und habe mich durchgewunden. Heute bin ich noch immer an Ort, in Zürich, doch nie in der selben Stadt.
In der Halle 2 im Schiffbau des Schauspielhauses Zürichs inszeniere ich eine «Reise an Ort». Die begehbare Installation ist eine abstrahierte Darstellung der Stadt Zürich. Darin wird nur durch die Gestaltung des Raumes eine Geschichte erzählt. Inspiriert von meinen Wahrnehmungsphasen beim Kennenlernen und Leben in der Stadt Zürich, verändert sich dieser Raum allein durch unterschiedliche Perspektiven, welche der Besucher beim Betreten der Installation einnimmt. Somit ist eine Reise an Ort möglich; ohne den Ort zu verlassen und ohne Veränderung des Raumes an sich wird die Umgebung eine andere. Im Verlauf des Gangs durch die Installation dringt der Besucher immer tiefer in die Stadt hinein bis hinab in den Untergrund zu ihren «unsichtbaren» Wurzeln.

Mai 2009, Zurich. I spent three years here. The city has become different. I used to have a clear picture of Zurich but then it became a stranger, it was anonymous, shrinking, I had an overview but still could not recognise everything. Sometimes it would come to close, then again I would feel lost, afraid, went into hiding, learned to trust again. I had insights, realised connections, and got through. I am still here, in Zurich, but never in the same city.
In Hall 2 in Schiffbau at Schauspielhaus Zurich I stage a "Journey to Place". The walk-through installation is an abstract representation of the city of Zurich. The design of the space in itself tells a story. Inspired by the stages of my perception in getting to know and living in Zurich the space changes just through the different perspectives which visitors will have upon entering the installation. This is what enables a journey to place; the environment changes without the visitor leaving the place and without changing the space itself. By walk-

ing through the installation visitors enter ever deeper into the city until they reach the underground with its "invisible" roots.

RepeatRepeat: Wiederholungsstrukturen im Design
Repetitive structures in design →160

Judith Hess
Master of Advanced Studies
Design Culture, Design2context

Mentoring
Ruedi Baur, Stefanie-Vera Kockot,
Clemens Bellut, André Vladimir Heiz

Im Design, einem Feld, das sich der Innovation verpflichtet, spielt die Wiederholung eine bedeutende Rolle. Das Forschungsprojekt «RepeatRepeat», entwickelt im Rahmen des MAS Design Culture, setzt sich mit diesem scheinbaren Widerspruch auseinander und untersucht das gestalterische Potential von Repetition für das Design.
Der Wiederholungsbegriff wird aus der Perspektive des Textildesigns analysiert, wo die Struktur- und Musterbildung bis zur Einführung von digitalen Verfahren durch Medien bestimmt wurde, welche die Wiederholung vorgeschrieben und damit den Designprozess wesentlich bestimmt haben.
«RepeatRepeat» betrachtet die Wiederholung jedoch nicht als technisches Problem, sondern als ästhetische Struktur.
Das Projekt analysiert Formen und Funktionen des Phänomens Wiederholung und fragt, wie Varianz erzeugt werden kann.

Design places a huge emphasis on innovation yet repetition plays an important role in the field. The research project "RepeatRepeat", developed in the context of MAS Design Culture, engages with this apparent contradiction and investigates the productive potential of repetition in design.
The notion of repetition is analysed from the perspective of textile design, where until the introduction of digital methods the creation of structures and patterns was determined by media that prescribe repetition, thereby significantly determining the design process.
"RepeatRepeat" views repetition not as a technical issue but as an aesthetic structure. The project analyses the forms and functions of the phenomenon of repetition and asks how variety can be produced.

RepRisk →161

Christophe Vouillamoz,
Christian Raissig
Bachelor Interaction Design

Mentoring
Prof. Jürgen Späth,
Dipl. Des. Patrick Vuarnoz

Kooperationspartner
Collaboration partner
Ecofact, Zürich

«RepRisk» ist eine internetbasierte Applikation der Firma «Ecofact», welche Einsicht in umwelt- und sozial relevante Themen bietet, die wiederum Finanz- und Reputationsrisiken für Firmen oder Investmentportfolios mit sich ziehen. Die Firma sammelt und wertet Kritik in wirtschaftlichen, sozialen und umweltrelevanten Bereichen, welche die Reputation einer Firma oder eines Projektes belasten. Als Quellen ihrer Recherche sind hier alle journalistischen Institute und ihre Medienplattformen zu nennen. Die resultierenden «RepRisk Indexe» (RRI) werden in einem zweiten Schritt in dem neu entwickelten Tool visualisiert und zugänglich gemacht; sie dienen als Indikator für die mit Firmen und Projekten verbundenen Risiken.

"RepRisk" is an internet based application by the company "Ecofact" which provides insights into environmental and social issues that impact on finance or reputation risks for companies and investment portfolios. The company collects and evaluates criteria in economically, socially, and environmentally relevant areas which could become a burden to a company's or a project's reputation. The sources for their research include all institutes of journalism as well as their media platforms. In a second step the resulting "RepRisk Indices" (RRI) are visualised and made accessible; they serve as indicators of the risks that attach to companies and projects.

Revolutionsparameter — Aushecken, Verstecken, Vollstrecken
Revolution Parameters — Plotting, Hiding, Execution →162

Fabian Jaggi, Kathrin Murbach
Bachelor Scenographical Design

Mentoring
Nicole Schneider, Barbara Liebster,
Boris Hitz

168 stündige Bau-, Interventions- und Theaterperformance im öffentlichen Raum — Unsere Arbeit entstand im Rahmen des «Aua wir Leben»-Theaterfestivals in Bern, wo wir zur Thematik «Revolution» für die Theatergruppe «Konsortium und Konsorten» drei Revolutionsparameter entwickelten.
‹Aushecken›. Für uns steht der Tisch im Zentrum jeder großen Idee und wichtigen Entscheidung. Mit den 20 von uns hergestellten, identischen Tischen eigneten wir uns täglich neuen Raum an, wir bauten Barrieren und temporäre Bühnen.

Zu ‹Verstecken› generierten wir die Idee, den auf dem Platz zentral gelegenen Lift zu kopieren und darin einen Bunker zu schaffen: Headquarter und Rückzugsort der Bewegung. Fürs ‹Vollstrecken› schufen wir zwei offensive Kommunikatoren. Einen fahrbaren Zeigefinger zur öffentlichen Anklage und ein überdimensioniertes Megaphon als akustische Waffe. In einem spektakulären Ablauf liess sich das Megaphon mit Seilen aufziehen und entfaltete sich zur 10 Meter langen Arche, der Rettung vor dem Untergang.

168 hours of construction, intervention and theatre performance in public space — Our project was created in the context of the "Aua wir Leben" ("Ouch! We are alive") theatre festival in Berne, where we developed three revolution parameters for the theatre ensemble "Konsortium und Konsorten" around the theme "Revolution".
'Plotting'. For us, the table stands at the centre of any great idea or important decision. We created 20 identical tables with which we appropriated new spaces every day, constructing barriers and temporary stages. For 'Hiding' we generated the idea to copy the centrally located elevator and create a bunker in it as headquarter and retreat space for the movement. For 'Execution' we created two aggressive communicators: a mobile finger for public accusations, and an oversized megaphone as an acoustic weapon. In a spectacular process the megaphone could be hoisted up with ropes and unfold to become a 10m long ark as a salvation from doom.

Schnitt um Schnitt — Anleitung zur Sektion bei der Kuh
Cut for cut — Instructions for the dissection of a cow →163

Marina Bräm
Bachelor Scientific Visualization

Mentoring
Jeanne Peter

Partner
Vetsuisse, Universität Zürich

Expertin Expert
Dr. med. vet. Maja Rütten

Die Bachelorarbeit entwirft Visualisierungen, welche die Sektion der Kuh für Studierende der Veterinärmedizin nachvollziehbar machen. Mit dem Fokus auf der Verknüpfung und gegenseitigen Ergänzung von 2D- und 3D-Visualisierungstechniken werden mögliche Prototypen der Umsetzung aufgezeigt.
In Zusammenarbeit mit der Veterinärpathologie wurde ein Storyboard erarbeitet, das die Grundlage für die gesamte Arbeit bildet und den vollständigen Ablauf der Sektion schriftlich und

bildlich dokumentiert. Für die gestalterische Umsetzung wurde eine Sequenz aus dem Storyboard vertieft untersucht mit dem Ziel, die räumliche Organisation der Organe aufzuzeigen und den Ablauf der Sektion von der äusseren Schicht bis zur Bauchhöhle und den darin enthaltenen Organen zu veranschaulichen. Entstanden ist eine eigenständige Bildsprache, in der sich 3D und 2D-Technik gegenseitig die Hand bieten.

The Bachelor project creates visualizations which help students of veterinary medicine understand the dissection of a cow. Possible prototypes of the realisation are presented with a focus on combining and mutually supplementing 2D and 3D visualization techniques.
In collaboration with veterinary pathology a story board was created which provided the basis for the whole project and documents the entire process of dissection in text and images. For the design implementation a sequence from the story board was investigated in greater detail with the aim to show the spatial organisation of organs and to make the process of dissection visible from the external layer to the abdominal cavity and its organs. The result is an original visual language where 3D and 2D techniques complement each other.

Schöne Grüsse aus Bora Bora Best wishes from Bora Bora

→164

Michela Flück
Bachelor Scenographical Design

Mentoring
Manuel Fabritz

Mit dem Containerschiff von Basel nach Rotterdam. Die Verbindung vom Binnenland Schweiz zum Meer — der Anfang meiner Arbeit über Geschichten der Schifffahrt in der Schweiz. Ein Berner Seemannschor. Ein neonerleuchteter Proberaum im Untergeschoss. Lieder über Abenteuer, Exotik, Sehnsucht, Weite, Heimat.
Max, Ruedi, Jakob, Urs und Daniel. Ehemalige Seemänner. Sie wohnen in Mehrfamilienhäuser an der Stadtgrenze oder auf dem Land. Ich sammle ihre Geschichten, ihre Erinnerungen und Bilder.
Ein Schleusenwart irgendwo. Er bringt als eine Überfigur alle Erinnerungen und Ereignisse zusammen. Die Geschichten über die weite Welt bleiben mit dem Vorbeifahren der Schiffe an

ihm hängen. Er baut sich seine eigene Seemannsidentität auf. Eine interaktive Installation entsteht, in Form des Häuschens des Schleusenwarts. Sein Alltagsraum vermischt sich mit seinem (oder meinem?) mentalen Raum, der erzählt vom Aufbrechen, von Stürmen, von Seemannstaufen, von Inseln und Frauen, und vom Nachhausekommen.

With the container ship from Basel to Rotterdam. The connection from the inland situation of Switzerland to the sea — the beginning of my project on the history of seafaring in Switzerland. A Bernese sailors' choir. A neon lit rehearsal room in the basement. Songs about adventure, exotic locations, longing, wide spaces, home.
Max, Ruedi, Jakob, Urs, and Daniel. Former sailors. They live in appartment blocks on the urban periphery or somewhere in the countryside. I collect their stories, memories, and pictures.
A lock operator somewhere. The lead character who makes all these memories and events come together. The stories from the wide world stay with him as the ships pass by. He constructs his own sailor's identity. An interactive installation emerges in the form of the lock operator's cabin. His everyday space merges with his (or my?) mental space to tell stories of departures, of storms, of sailors' baptisms, of islands and women, and of the return home.

The Books of Buchs: AG 5033 / LU 6211 / SG 9470 / ZH 8107

→165

Carolina Espirito Santo
Master of Advanced Studies
Szenografie Scenography, IDT

Mentoring
Lawrence Wallen

Buchs are four homonym towns in the cantons of St-Gallen, Zurich, Aargau and Luzern in Switzerland. Their multiple and homonym qualities as physical places set in different locations are the essence of a speculation on ubiquity that aims to blend reality and narrative. As a scenographical experiment, we propose a place punning starting with a word pun: 4 Books for 4 Buchs. Echoing Doreen Massey's reading of space as a 'simultaneity of stories so far', the multiple narrative fiction focuses on the banal everyday actions of a young woman in her town who is simultaneously and/or consecutively one; and/or multiple; and whose identity is kept

unrevealed. As the day unfolds, nothing happens in particular. With similar yet not identical texts and photographs, the 4 books reveal a similar yet not identical story based on the 'non events' of the day.

Typefinder →166

Christian Flepp
Bachelor Visuelle Kommunikation
Visual Communication

Mentoring
Rudolf Barmettler

Was unterstützt Visuelle Gestalter, schnell und effizient die passende Schrift für eine bestimmte Aufgabe zu finden? Die Suchmaschine «Typefinder» bietet der Gestalterin, dem Gestalter einen intuitiven Zugang zu der unübersichtlichen Fülle an digitalen Schriften im Internet.
Mittlerweile stehen über 40 000 professionelle Schriften als digitale Fonts zur Verfügung. Das wachsende Angebot an Schriften ist nur schwer überschaubar und auch das Internet bietet kaum vernünftige Werkzeuge für die Suche nach Schriften. Die Suchmaschine «Typefinder» ermöglicht eine intuitive Schriftsuche. Das Kombinieren von mehreren unterschiedlichen Kriterien erlaubt Suchvorgänge von variabler Tiefe und Intensität. Ein lustvolles Stöbern durch die Vielzahl an Schriften ist ebenso möglich wie das gezielte Suchen und Vergleichen bestimmter Fonts. «Typefinder» berücksichtigt die Tatsache, dass je nach Projekt oder Entwurfsphase verschiedene Aspekte die Schriftwahl beeinflussen können.

What supports visual designers in quickly and efficiently finding the right typeface for a given task? The search engine "Typefinder" offers designers intuitive access to the flood of digital typefaces on the internet.
There are currently more than 40 000 different professional typefaces available as digital fonts. It is difficult to keep up with the growing amount of typefaces available, and the internet provides hardly any useful instruments to search for typefaces. The search engine "Typefinder" enables intuitive searches for typefaces. The combination of various criteria enables search processes of varying depth and intensity: joyful browsing through a wide range of typefaces as well as focused searching and comparison between specific fonts. "Typefinder" recognises the fact that various aspects can influence the

choice of typeface according to the specifics of the project or the stage of design development.

Uto — Neue Kommunikationsstrategie für das nostalgische Zürcher Kino A new communication strategy for the nostalgic Zurich movie theatre →167

Claudia Klat, Lisa Weiss
Bachelor Visuelle Kommunikation
Visual Communication

Mentoring
Kurt Eckert, Matthias Michel

Das 1928 eröffnete und heute noch originaltreu eingerichtete «Uto Kino» besitzt Kultstatus. Das Kino kann über eine effiziente, flexible, vielfältige Kommunikationsstrategie seinen Wiedererkennungsgrad erhöhen, wobei einfache Gestaltungsregeln ausreichend Freiheiten lassen für individuelle Ergebnisse. Neu zeigt das «Uto» ein vielseitiges Programm, welches aus Reprisenfilmen, 3D-Filmen und Events besteht. Ein zeitgemässer, visueller Auftritt soll dieses vielseitige Programm besser bekannt machen. Das Gestaltungskonzept besteht aus einem modularen System, welches sich auf die Plakate bezieht und sich ebenfalls auf die Programmzeitung und die Webseite anwenden lässt. Mit diesen modularen Elementen kann beliebig gestaltet werden, ohne dass der Wiedererkennungseffekt verloren geht. Im Stadtraum werden die Plakate einzeln oder in kleinen Serien, an der «Uto»-Fassade in der Gesamtkonfiguration gehängt.

Opened in 1928 and with the original furnishing still in place, the "Uto movie theatre" has achieved cult status. The cinema can improve its level of recognition through an efficient, flexible, and pluralistic communication strategy, with simple design rules that leave sufficient freedom for individual results. Recently the "Uto" has switched to a varied programme comprising re-runs, 3D-movies, and events. A contemporary visual design is required to enhance the recognition of this varied programme. The design concept consists of a modular system which relates back to posters but can equally be used for the programme guide and the website. These modular elements allow for freedom of design without losing the effect of recognition. The posters are hung individually or in small series in town, while the complete configuration is displayed on the facade of "Uto".

Weiss wie die Nacht White as the night →168

Alexandra Jung
Bachelor Scenographical Design

Mentoring
Barbara Liebster

«Weiss wie die Nacht» ist eine Installation, welche emotionale Befindlichkeit umschreibt. Eine Wand trennt zwei Räume. Nur der eine Raum ist zugänglich. Durch ein Fenster erschliesst sich ein Einblick in den zweiten, unzugänglichen Raum: Ein Schlafzimmer. Wie ein Filmset ohne Akteure möchte die Inszenierung Fragen des Unaussprechlichen, Gewalttätigen und dem davor stehenden banalen Schein umspielen. Kann mit einem Setting, mit Licht, Gegenständen und Stofflichkeiten eine Stimmung von Erlebnissen vermittelt werden, für welche die Worte fehlen? Die Installation kaschiert in ihrer äusseren, physischen Erscheinung ebenso ihr Innenleben, wie das zum Beispiel Wohnungstüren in Mietshäusern oder das nette Lächeln unseres Nachbarn bei einer Begegnung im Einkaufszentrum tun.

"White as the night" is an installation that inscribes emotional states. A wall separates two rooms. Only one of the rooms is accessible. A window offers a view into the second, inaccessible space: a bedroom. Like a film set without actors the project aims to play with issues of ineffability, violence, and their trivial appearances. Is it possible to convey an atmosphere of experiences that lack words through the use of setting, light, objects, and textures? The external, physical appearance of the installation hides its internal aspect in the same way as apartment doors in residential complexes or the nice smile between neighbours during a supermarket encounter.

Woodtype now! Die digitale Holzletternmanufaktur im 21. Jahrhundert The digital manufacturing of wooden types in the 21st century →169

Dafi Kühne
Bachelor Visuelle Kommunikation
Visual Communication

Mentoring
Rudolf Barmettler, Kurt Eckert

Welches gestalterische Potential steckt in der Verbindung von digitaler Gestaltung und der analogen Arbeit mit der Abzugspresse?
Die Erschliessung von digitalen Gestaltungsmitteln in Verbindung mit analogen Produktionswerkzeugen, wie sie zum Beispiel den kommerziellen Offsetdruck bereits vor Jahren revolutionierte, bleibt im Buchdruck bis heute ausstehend. Durch

neue Peripheriegeräte, insbesondere dem Lasercutter, lassen sich Druckformen von digitalen Daten aus verschiedensten Materialien ausschneiden. Das dadurch aufgespannte Potential wird in dieser Arbeit untersucht und thematisiert. Anhand eines Forschungskatalogs in Form einer Webseite werden erarbeitete Gestaltungsprinzipien und -techniken aufgezeigt und dokumentiert. Zusätzlich wird dieser Forschungskatalog mit exemplarischen Anwendungen in einer Plakatserie interpretiert.

What is the design potential in a combination of digital design with the analogue method of the proofing press?
The potential of combining digital design methods with analogue means of production, which revolutionised commercial offset printing already years ago, has not yet been implemented in the area of the letterpress. New peripheral devices, particularly the laser cutter, allow the cutting of printing forms of digital data from various materials. This project analyses and investigates the potential of such applications.
A research catalogue in the form of a website documents the resulting design principles and techniques. The research catalogue is also interpreted with an exemplary implementation in a series of posters.

1000 Grad Fahrenheit — Einblicke in das Innere eines Vulkans 1000 Degree Fahrenheit — Insights into the interior of a vulcano →170

Christine Kühn
Bachelor Scientific Visualization

Mentoring
Werner Käser

Partner
ETH, Departement Erdwissenschaften

Experten Experts
Prof. Peter Ulmer,
Dr. Veronika Klemm

Als im Jahre 79 nach Christus der Vesuv — ein bis dahin friedlich daliegender grüner Hügel — ausbrach, wurde Vulkanismus als Naturphänomen erstmals schriftlich dokumentiert. Noch heute ist man sich in der Fachwelt nicht ganz sicher, wie es im Inneren eines Vulkans aussieht. Die Ursachen und Abläufe, welche zu einer Eruption führen, beruhen auf Annahmen und sind nicht wissenschaftlich belegt.
Davon ausgehend war es das Ziel, durch das Weiterentwickeln und Verändern bestehender gestalterischer Modelle eine lebendige Bildsprache für geologische Inhalte zu finden.
Mit der Animation ist es gelungen, diesen Ablauf in eine Form zu bringen und noch nicht Gesehenes zu visualisieren.

Das Plakat lehnt sich formal an Szenenbilder an, wobei der emotionale Aspekt gegenüber dem wissenschaftlichen im Vordergrund steht.

When the Vesuvius — a peaceful green hill up to that point — erupted in 79, the natural phenomenon of vulcanism was documented in writing for the first time.
To this day the experts are not entirely sure what the interior of a vulcano looks like. The causes and processes that lead to an eruption are based on assumptions that have no basis in scientific evidence.
On that basis the aim was to create a vivid formal language for geological contents through the further development and transformation of existing design models. The animation succeeds in finding a form for this process and visualises something that has not been seen before. The poster echoes still images, emphasising the emotional over the scientific aspect.

150 000 000 Jahre alt — in 5 Jahren ausgestorben. Die Lederschildkröte, Dermochelys coriacea 150 000 000 years old — extinct in 5 years. The leatherback turtle, Dermochelys coriacea
→171

Michèle Haller
Bachelor Scientific Visualization

Mentoring
Fabienne Boldt, Matthias Haab

Partner Partners
Deutsches Museum Stralsund, Las Baulas National Park Costa Rica

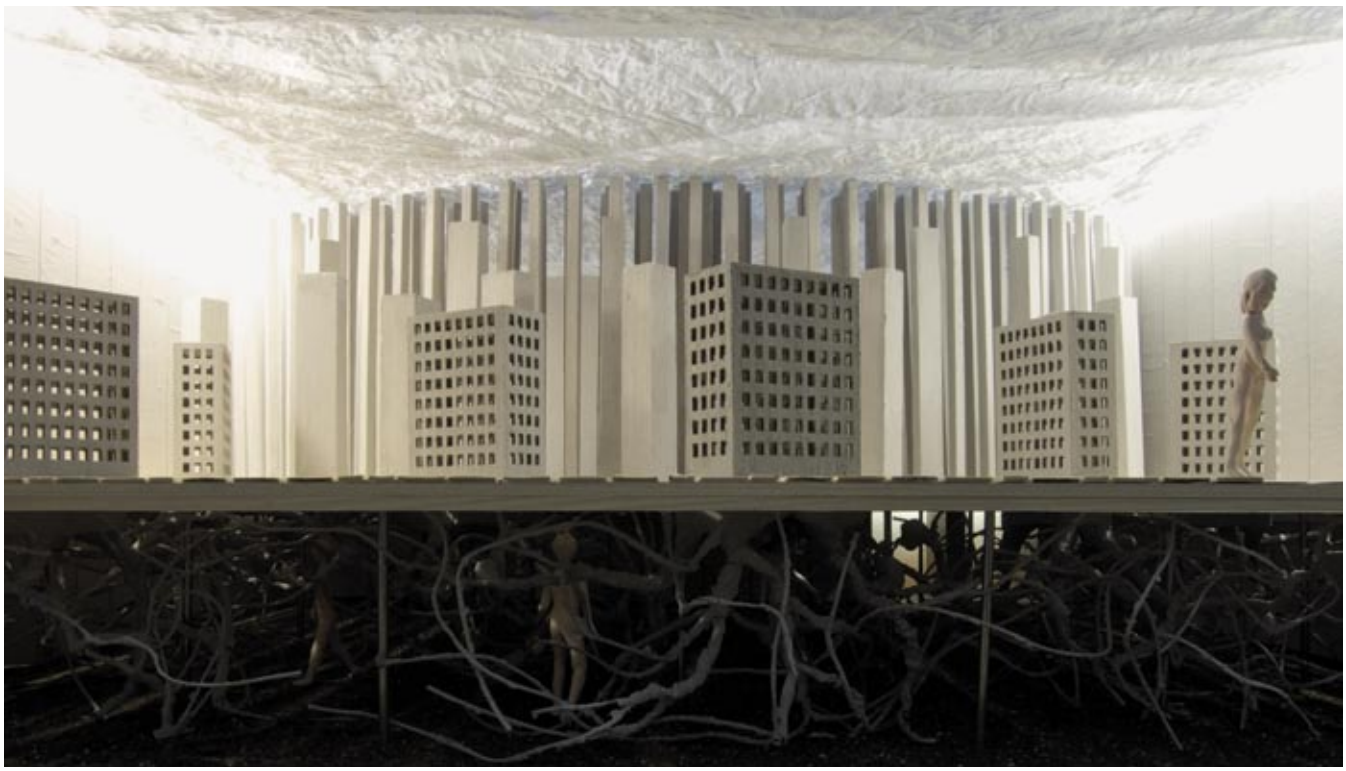
Experten Experts
Dr. Klaus Harder, Randall Ureña

Die Meeresschildkröten haben während den 150 000 000 Jahren ihrer Existenz die Teilung und Verschiebung der Kontinente, die Entstehung neuer Ozeane, Klimastürze, Naturkatastrophen und einen Asteroiden — verantwortlich für das Verschwinden der Dinosaurier — erlebt. Den Menschen jedoch werden sie wohl nicht überleben. Oder doch?
Die Arbeit widmet sich der Dokumentation der Lederschildkröte, welche die einzige noch lebende Art ihrer Familie und zugleich auch die am meisten bedrohte aller Meeresschildkröten ist. Eine 3D-Visualisierung des Tieres ermöglicht dem Betrachter, das Tier zu «untersuchen» und sich über die artspezifischen Merkmale und die Biologie sowie über Bedrohung und Schutz mittels einer interaktiven Plattform zu informieren.
«And as it has been in the past, education continues to be an important aspect of sea turtle conservation.» James R. Spotila

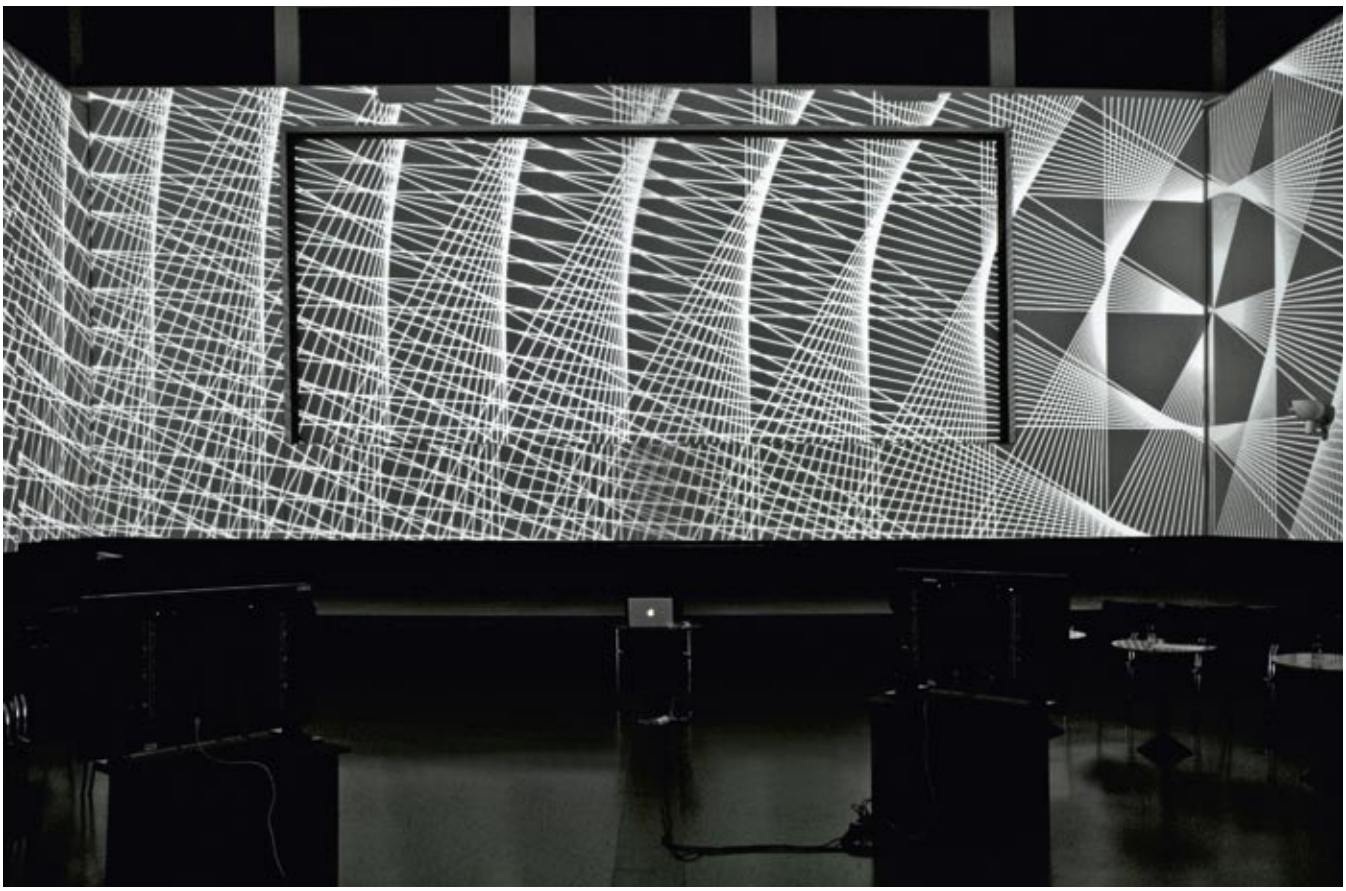
During the 150 000 000 years of its existence, sea turtles have survived the separation and shift of continents, the creation of new oceans, climate change, natural catastrophes, and an asteroid which was responsible for the disappearance of the dinosaurs. But it seems unlikely that they will survive human beings. Or will they?
The project serves to document the leather back turtle, the only living species in its family and also the most critically threatened among all the sea turtles. A 3D visualization of the animal enables observers to "investigate" the animal and provides them with information regarding typical characteristics of the species and their biology as well as their threatened status and protection by means of an interactive platform.
"And as it has been in the past, education continues to be an important aspect of sea turtle conservation." James R. Spotila

Kathrin Eggimann, Marlen Elsner
Bachelor Industrial Design

Monika Isabelle Bühner
Bachelor Scenographical Design

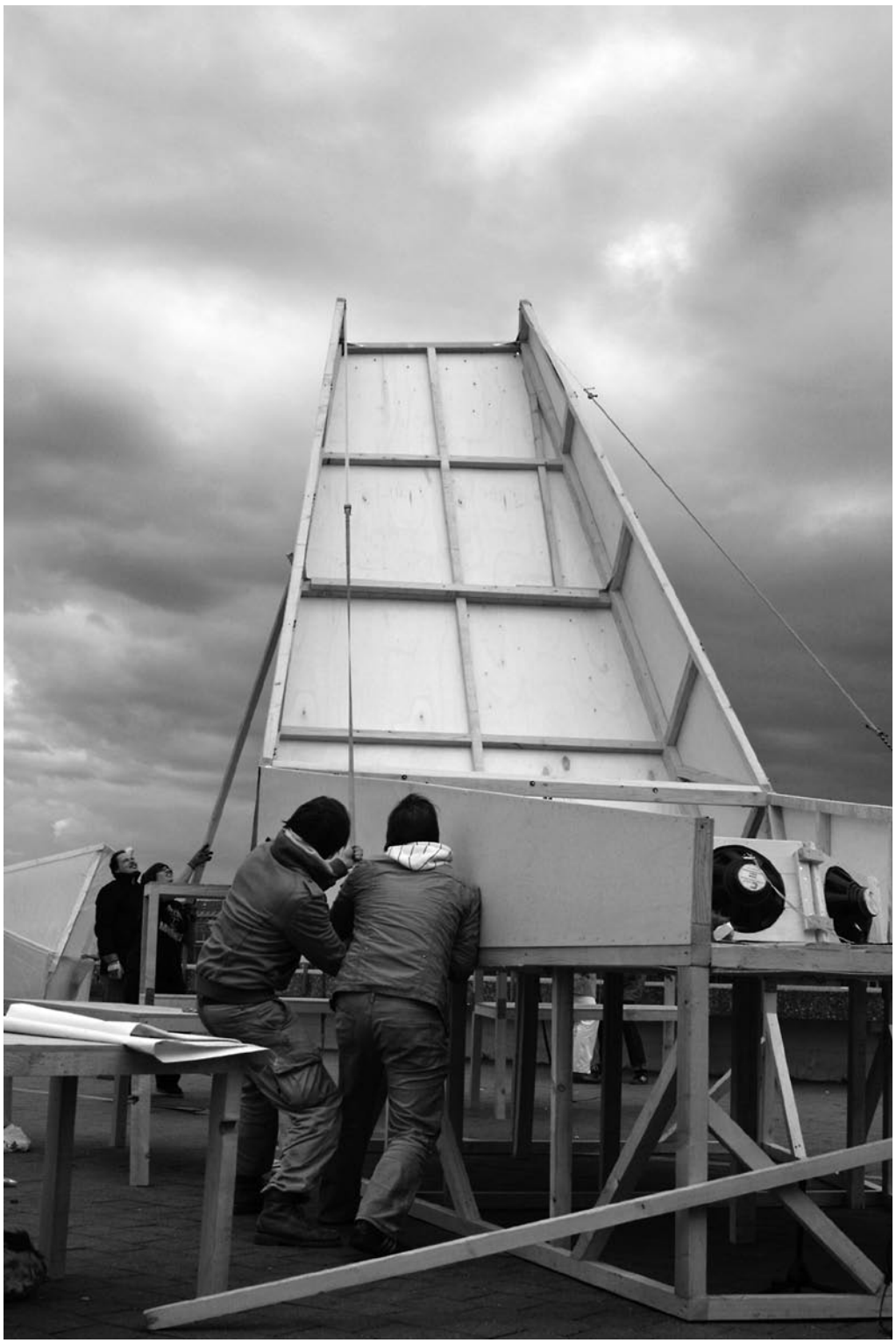


Judith Hess
Master of Advanced Studies
Design Culture, Design2context



Christophe Vouillamoz,
Christian Raissig
Bachelor Interaction Design

Fabian Jaggi, Kathrin Murbach
Bachelor Scenographical Design

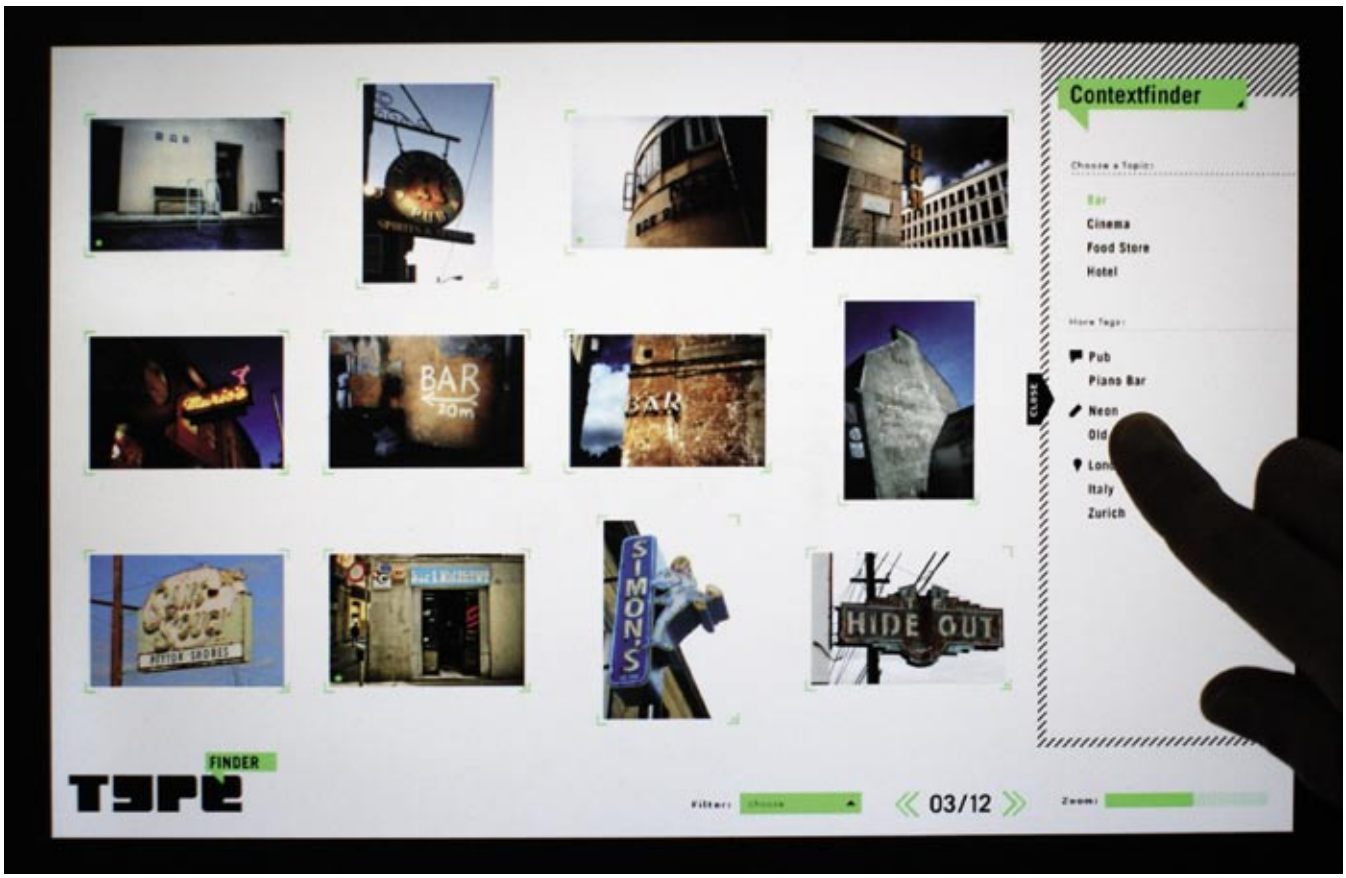


Marina Bräm
Bachelor Scientific Visualization

Michela Flück
Bachelor Scenographical Design

Carolina Espirito Santo
Master of Advanced Studies
Szenografie Scenography, IDT

Christian Flepp
Bachelor Visuelle Kommunikation
Visual Communication



Claudia Klat, Lisa Weiss
Bachelor Visuelle Kommunikation
Visual Communication

Alexandra Jung
Bachelor Scenographical Design

Dafi Kühne
Bachelor Visuelle Kommunikation
Visual Communication

Christine Kühn
Bachelor Scientific Visualization

150 000 000 Jahre alt
150 000 000 years old ← 156

Michèle Haller
Bachelor Scientific Visualization